

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station
NÚMERO 61 | ESPAÑA 2,45 EUROS
ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS DOWNHILL DOMINATION WHIPLASH I-NINJA SPY HUNTER 2 ONIMUSHA BLADE WARRIORS KILL.SWITCH MANHUNT MEDAL OF HONOR: RISING SUN FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL Y MUCHOS JUEGOS MÁS
SORTEAMOS
Ratchet and Clank 2
15 juegos+10 pistolones
True Crime
10 juegos+10 bandas sonoras
Concursos zona DVD
Los Thornberrys y ¡Oye Arnold!
Trilogía Indiana Jones
sólo 2,45 euros
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2
Retorno a las mazmorras olvidadas
R. RACING VICTORY
Mujeres a todo gas
LOS MEJORES MOMENTOS DE LOS VIDEOJUEGOS
Reportaje nostálgico
MAX PAYNE 2
Max tiros y max tiempo bala
FINAL FANTASY XII
Adiós Yuna, hola Ashe
SUPLEMENTO 24 PÁGS. GRATUITO
Jak II: El Renegado
Planet Station
suplemento especial
Dark Chronicle
Zona DVD: ESDLA: Las Dos Torres (V. Ext.) El Sentido de la Vida Como Dios Alien Quadrilogy...
8 421174 023497 40061
editorial aurum

www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>



FONDOS

en color para tu movil

35960	35916	35959	35958	35957	36050	36036	35994	36018
35970	35923	35937	35564	35465	35009	35521	35520	35508
36094	36103	36126	36203	35518	35421	36207	36210	36213

envia **wap28** + un espacio y el codigo de tu fotofondo al > **7494**

o llama al 806 41 69 92

juegosjava

envia **JUEGOS11** un espacio y el código del juego al **7494**
o llama al 806 52 60 79

SIBERIAN.ST2 1087	NIGHTMARE 1086	XIII 1088	VAMPIRE 1223	SPLINTERCELL2 1089	SOLITARIO 1013	RAYMAN BOWL 1009
SPEEDDEVILS 1014	SIBERIAN STR. 1011	PRINCE PERSIA 1005	SKATE&SLAM 1012	RAYMAN3 1018	HONEY BOX 1045	DESAILLY 1020
SPLINTER CELL 1084	VELOZ Y EXT. 1041	RAYMAN GOLF 1010	6 RAVEN SH. 1085	RAILRIDER 1006	FOOTBALL F. 1201	ADVENTURE 1250

logos y tonos

consiguelos con solo 1 sms

ENVIA **LT7** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL > **7494**

O LLAMA AL 806 52 60 87 EJ: LT7 50412 SIEMENS

si no esta el tono que estas buscando envia LT7 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

21083	09121	21012	16222	09013	09016	06351	21019	09012
01163	50111	03110	30002	27026	01246	03004	29087	02279
30023	03383	06047	03084	27000	18026	03520	20138	03091

TOP TONOS

54391 Son de amores AndyLucas
54407 Tengo Queco
55058 Cara al sol Himno
54210 Fiesta pagana Mago de oz
55011 Himno de España Himnos
62073 Shin Chan Tv
55024 Himno de la Legion Himno
62023 Simpsons tv
51005 El Exorcista cine
54353 Papi Chulo El chombo
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
53384 vederti danzare Prezioso feat. Mar.
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
54388 La madre de Jose El canto del loco
68014 Hala Madrid himno
59743 Where is the love Black Eyed Peas
68002 Cant del Barca himno
62027 Fraggle rock tv
59608 8 mile Eminem
59168 No woman no cry Bob marley
51027 Mission impossible cine
60570 Bring to life Evanescence
62039 Rasca y pica tv
54387 Loca Malena Gracia
51021 La Pantera rosa cine
68030 Centenario Real Madrid Himno
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
54400 Tanto la queria Andy y Lucas
51003 El bueno el feo y el malo cine
53205 Samba adagio Safri duo
68004 Athletic de Bilbao himno
57005 Tarzan Grito
53362 Giulia Dj Lasha
54368 Bye bye David Civera
62096 Las tapitas Anuncio Once
53240 Lethal industry DJ Tiesto
54274 Hasta que el cuerpo... Mago de Oz
53014 Ecuador Sash
53237 Universe Chasis
65021 Paquito chocolatero yeye
55022 Els segadors Himno
55059 Asturias Patria querida Himno
54275 Me muero por conocerte Alex Ubago
60238 Nothing Else Matters Metallica
59045 Tubular bells Mike oldfield

72107 Braveheart DJ Sakin
68001 Atletico de Madrid himno
54402 Rosas y espinas David Bisbal
59706 Get busy Sean Paul
62007 El equipo A tv
60024 The final countdown Europe
59626 In Da Club 50 Cent
62029 Verano azul tv
51075 Gladiator cine
55060 Guardia Civil Himno
62005 Coche fantastico 2 tv
51000 Star wars darth vader cine
55025 Partido Popular Himno
54395 Los Serrano Fran Perea
60213 The Trooper Iron Maiden
68015 Real Sociedad himno
54231 A dios le pido Juanes
54272 Danza del fuego Mago de Oz
53221 Infected Barthez
72191 Mortal kombat Techno syndrome
61048 Hey boy hey girl Chemical Brothers
60278 Desenchantee Kate Ryan
60118 In the end Linking park
51036 Titanic cine
60013 Number of the beast Iron maiden
60012 Sweet child of mine Guns n roses
50009 La internacional tradicional
54180 Chiquilla Seguridad social
59741 White flag Dido
62094 Mas que nada Tanga girls
60611 Going under Evanescence
51111 Pulp fiction Theme
59604 Lose Yourself Eminem
53252 Insomnia Faithless
53257 Never Again Milk Inc
53009 Freestyler Boomfunk Mc
53199 On the move Barthez
53262 Suburban train DJ Tiesto
62065 MTV anuncio
60004 Highway to hell Acdc
60045 Satisfaction Rolling Stones
60015 Enter sandman Metallica
60078 Moonlight Shadow Mike Oldfield
51113 May It Be El señor de los anillos
53060 Cafe del mar Energy 52

61012 Breathe Prodigy
54371 Nunca debi enamorarme Camela
53037 I will survive Gloria Gaynor
53346 Mundian to bach ke Panjabi mc
54289 Mienteme David Bisbal
61018 Enjoy The Silence Depeche Mode
54323 Dime Beth
59468 Without Me Eminem
54133 Sufre mamon Hombres G
51087 Terminator cine
62098 La cremita Anuncio Once
68010 Himno del Osasuna cf himno
54326 Sambame Upa Dance
53238 Space melodie Luna park
68026 We are the champions Queen
54306 Color Esperanza Diego Torres
62050 Los Munsters tv
59727 Dont push me 50 Cent
54398 Te necesito Luis Miguel
60073 Livin On A Prayer Bon Jovi
53341 Tu es foutu Ingrid
59592 Skater boy Avril Lavigne
54354 Haciendo el amor Dinio
54257 Cuando tu vas Chenoa
60614 Numb Linking park
62000 Benny Hill tv
60617 Aisha Outlandish
64059 To Zanarkand Final Fantasy X
55023 Himno de Galicia Himno
59143 Every Breath You Take Police
65011 Mi carro Manolo Escobar
53363 Emotion Dj Ross
68003 Himno del Betis himno
54259 Llorare las penas David Bisbal
62067 Chihuahua Cocacola

NOVEDADES

53389 Dos gardenias Latin lovers
54412 En tu cruz me clavaste Chenoa
54411 Devuelveme el aire David Bustamante
54409 Aunque no te pueda ver Alex Ubago
54408 La chiqui big band David Civera
60643 Jump Girls aloud
59767 Miracles Pet shop boys
59766 Mandy Westlife
53388 Roses are red Aqua
60635 Fortune faded Red hot chilli pepers

polifonicos

o llama al 806 41 69 92

envía **TONOS12** un espacio y el código del tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS12 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494

84051 AZZURRO ADRIANO CELENTANO
84050 FINALLY CE CE PENISTON
84049 SCOTLAND THE BRAVE POPULAR ESCOCESA
84047 GIVE UNTO ME EVANESCENSE
84046 MY WORLD AVRIL LAVIGNE
84045 BAD DAY REM
84044 JURAMENTO RICKY MARTIN
84043 HOY GLORIA ESTEFAN
84042 RATONCITOS COLORADOS ANDY Y LUCAS
84041 CALENDAR GIRL NEIL SEDAKA
80478 CRAZY AEROSMITH
83881 WHITE FLAG DIDO
84029 CANTINA STAR WARS
83901 ZORBA EL GRIEGO CINE
83950 MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
83297 SOBE SON MIAMI SOUND MACHINE
81686 SAMBAME UPA DANCE
80831 JAMMIN BOB MARLEY
84067 EL EXORCISTA CINE
84064 DARTH VADER MARCHA IMPERIAL STAR WARS
80139 ANOTHER ONE BITES THE DUST QUEEN
80114 ARMAGEDDON FILM
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
80174 EXPEDIENTE X TELEVISION
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
83580 WEEKEND SCOOTER
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO & AMAIA
80406 TAKE ON ME A-HA
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
80044 ROCKY FILM
80045 WITHOUT ME EMINEM
83797 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
80062 IN THE END LINKIN PARK
83585 LIBERTINE KATE RYAN
83598 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
80014 JAMES BOND FILM
81685 TU ES FOUTU IN-GRID
80041 HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON
83642 NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
82740 MALDITO DUENDE HÉROES DEL SILENCIO
83809 GUARDIA CIVIL HIMNO
80067 BELISSIMA DJ QUICKSILVER
83786 DESENCHANTEE KATE RYAN
83609 VEN VEN VEN SEX BOMB
80197 SANDSTORM DARUDE
82284 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
80125 MORTAL KOMBAT FILM
81687 PUEDES CONTAR CONMIGO LA OREJA DE VAN GOGH
82361 CHIHUAHUA DJ BOBO
83834 LA ABEJA MAYA TELEVISIÓN
80111 SWEET CHILD OF MINE GUNS AND ROSES
82813 MI JEFE MOJINOS ESCOZÍOS
83907 SLOW KYLIE MINOGUE
83918 WHERE IS THE LOVE
83873 GOING UNDER
82364 CHIQUILLA
84057 EN TU CRUZ ME CLAVASTE

FOTOS DE FAMOSOS

envia **PP21** espacio y código de la foto del famoso al **7494**

124522	124506	124511	124507
124510	124520	124505	124509
124523	124508	124524	124503

relaciones

¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA?
NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS. TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...

si deseas conocerlos envía **LIGAR11** al **7494**
SON CONTACTOS REALES CON BUZONES ESPECÍFICOS..

184766 ANA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS QUE SEPAN HACERLE REIR.
122227 VANESSA, MORENA, PELO LARGO. BUSCA UN CHICO FUERTE Y SIMPÁTICO.
147482 CHICA GUAPA Y SIMPÁTICA BUSCA UN CHICO RUBIO, ALTO, FUERTE.
150750 EVA, 18 AÑOS. BUSCA CHICOS DE 18 A 20 AÑOS.
165835 CHICA DE 18 AÑOS DE CORDOBA, MORENA, OJOS VERDES, BUSCA CHICOS.
147571 CHICA BUSCA CHICOS MUY SEXYS
191975 MARIA, 19 AÑOS BUSCA SEXO CON TIOS BUENOS RUBIOS O MORENOS.
125001 SOFIA, 18 AÑOS, RUBIA, OJOS CASTAÑOS, BUSCA CHICOS SIMPATICOS.
151994 SANDRA, BUSCA SU MEDIA NARANJA.
186132 ANA, 25 AÑOS, BUSCA CHICOS QUE LES GUSTE EL SEXO.

despegue

PLANETSTATION 61
61012004
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com
www.ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Ricardo Martín
JEFE DE REDACCIÓN
Jordi Calafell
REDACTORES
Tonio L. Alarcón, Carlos Fernández
DISEÑO GRÁFICO
Gustavo Besada
COLABORADORES
Xavier Gilabert, Rubén Jiménez, Holybear, Víctor Carrera, Santiago Heredero (redacción), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

MARKETING
Noèlia Buenafuente

PUBLICIDAD
Albert Montserrat, Leticia Bazo

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

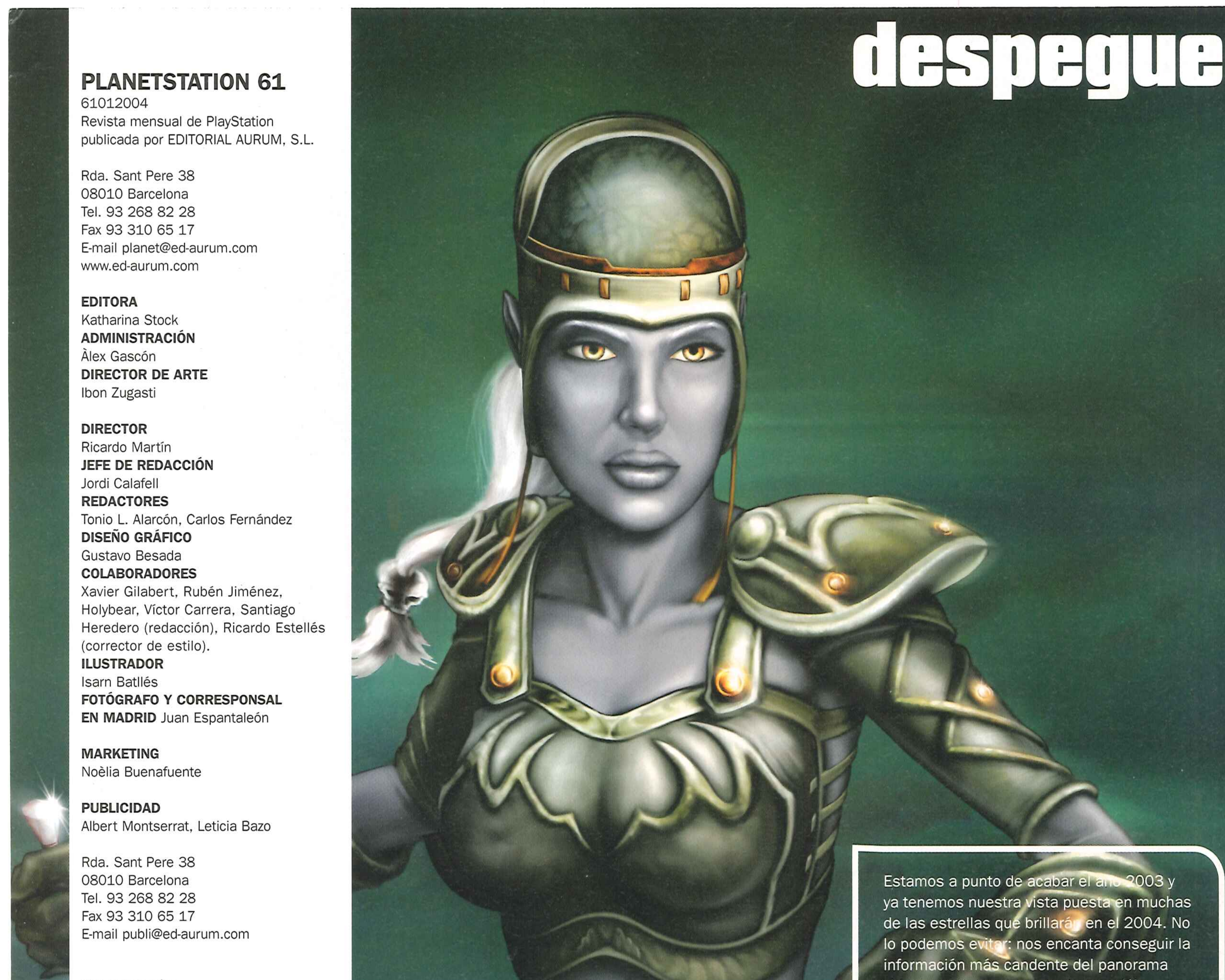
DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO
Pernas y Cía. Edit. y Distrib., S.A. de C.V.
Poniente 134 # 650, México DF
E-mail pernascia@pernascia.com.mx
R.F.C.: PED870217 B47

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98

editorial **aurum**



Estamos a punto de acabar el año 2003 y ya tenemos nuestra vista puesta en muchas de las estrellas que brillarán en el 2004. No lo podemos evitar: nos encanta conseguir la información más candente del panorama videojueguil para que vosotros podáis degustarla... y, por qué no decirlo, también nos gusta poneros los dientes largos.
Este mes en la actualidad manda un solo juego: *Final Fantasy XII*. Las primeras fotos e información las tenéis a vuestra disposición en nuestro impresionante reportaje sobre Square Enix, una compañía aún joven pero que tiene todos los números para convertirse en una de las más prestigiosas de la historia de los videojuegos. Ahora sólo hace falta que se acuerden de los europeos, ¡que nos tienen un poco olvidados! Y como terminar un año nos despierta cierta nostalgia, también os hemos preparado un imprescindible documento sobre los mejores momentos (al menos, para nosotros) de los juegos de las consolas PlayStation. Y cómo no, os deseamos que disfrutéis las fiestas navideñas. ¡Hasta el año que viene!

sumario

ACTUALIDAD 6
RÁNKINGS 16
REPORTAJE
SQUARE ENIX 20
REPORTAJE LOS
MEJORES MOMENTOS 30
CUENTA ATRÁS 36
36 ARC: El Crepúsculo de las Almas
38 R. Racing Victory
40 Downhill Domination
41 Whiplash
42 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
44 Baldur's Gate: Dark Alliance 2
46 I-Ninja
71 Spy Hunter 2
72 Onimusha Blade Warriors
73 Kill.switch
74 Rogue Ops/ DW 4: Xtreme Legends
75 Goblin Commander/ Tak y el Poder de Juju
A EXAMEN 76
76 Manhunt
78 Medal of Honor: Rising Sun
80 Hardware Online Arena
81 MI: Operation Surma
82 Bionicle/El Hobbit
83 ESPN NHL Hockey/ NHL Hitz Pro
84 Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
86 Fallout: Brotherhood of Steel
87 Total Club Manager 2004/ SWAT
88 Asterix & Obelix XXL / Buscando a Nemo
89 Crash Nitro Kart /Psyvariar / Robin Hood: DOTC / Metal Arms/ Backyard Wrestling
SUPLEMENTO
LIBRO DE RUTA 47
48 Guía Jak II: El Renegado (2ª parte)
62 Dark Chronicle (3ª parte)
ESCAPARATE 90
90 Guía de Compras
ZONA DVD 94
ZONA PLANET 102
102 Al Habla
108 Trucos
110 La Estrella Invitada
112 Fuera de Órbita
EXTRAS
111 Suscripción
113 Números Atrasados
114 Telescopio
CONCURSOS
16 Los Diez Mejores
70 Concurso True Crime
85 Concurso Ratchet & Clank II
95 Concurso DVD Los Thornberrys
100 Concurso Indiana Jones

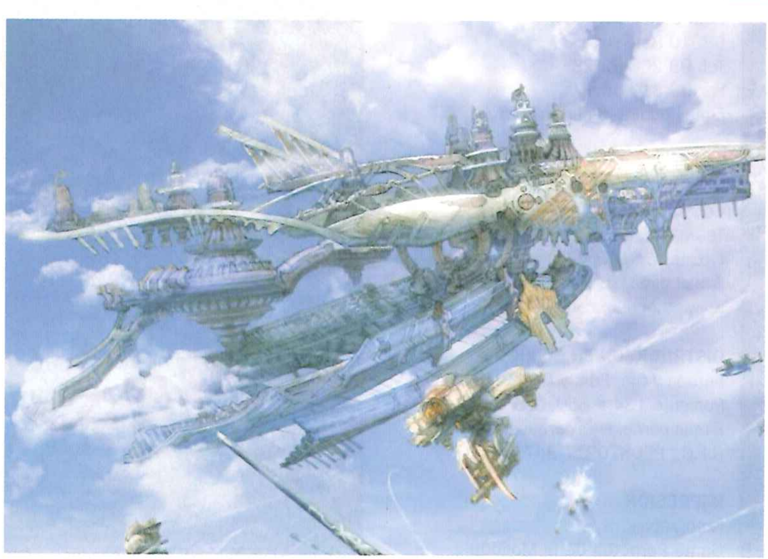












PLANET INFORMA
Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

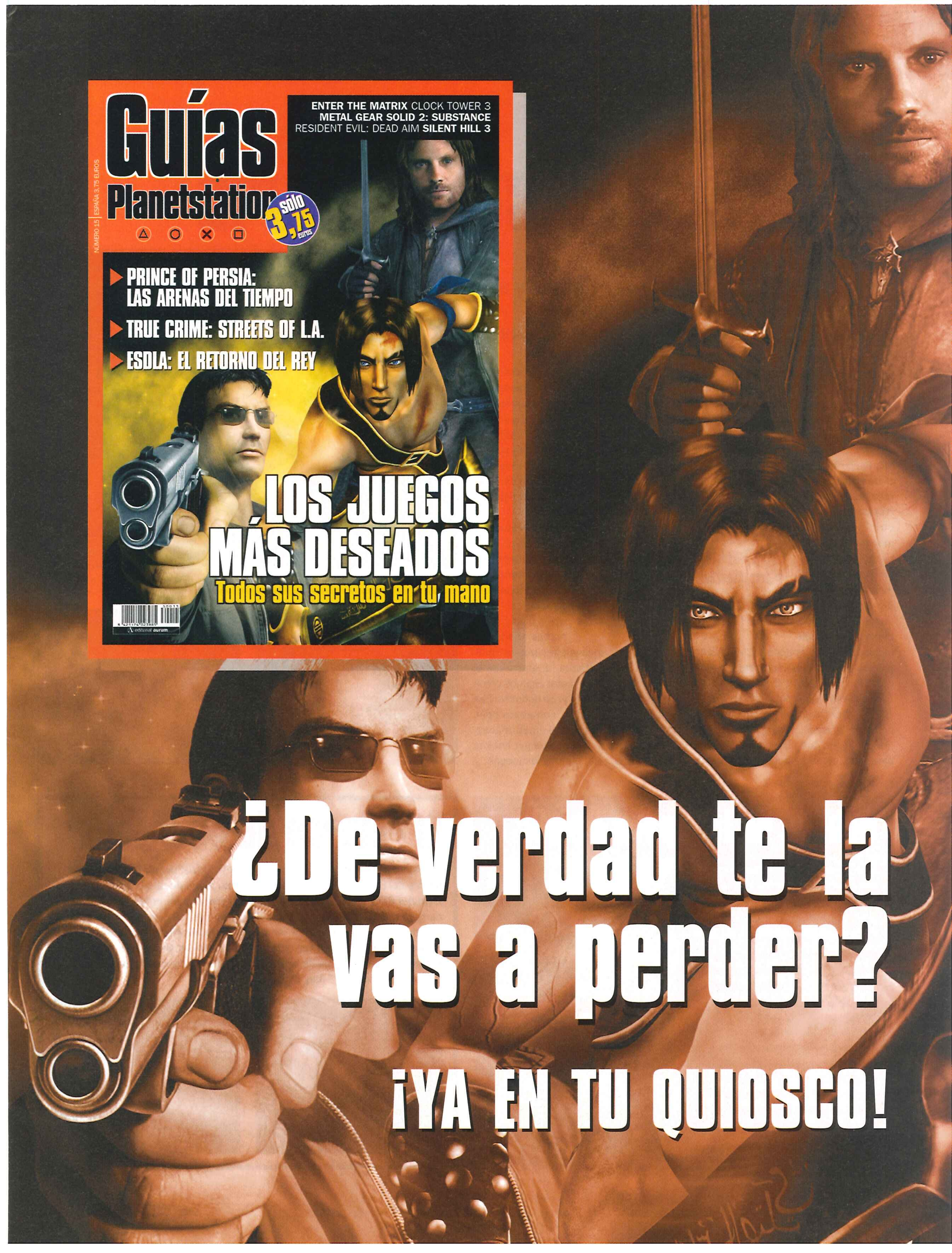
JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el *cel shading* (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.


Guías
Planetstation
sólo
3,75
euros
NÚMERO 15 | ESPAÑA 3,75 EUROS
ENTER THE MATRIX CLOCK TOWER 3
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
RESIDENT EVIL: DEAD AIM SILENT HILL 3
PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
ESDLA: EL RETORNO DEL REY
LOS JUEGOS MÁS DESEADOS
Todos sus secretos en tu mano
editorial aurum
¿De verdad te la vas a perder?
¡YA EN TU QUIOSCO!

Copas, VIPS y juegos

Sarao de Electronic Arts

¿Perdón? ¿Una fiesta, decís? Mmmm... Evidentemente *PlanetStation* no podía faltar a un evento de tal importancia y con tanta trascendencia... por cierto... ¿Habrá barra libre?

Para presentar los títulos potentes de lo que será su campaña de Navidad, EA organizó a finales de noviembre un *sarao* en toda regla, nada menos que en la Real Fábrica de Tapices de Madrid. Allí no faltó de nada: barra libre, azafatas de impresión, famosos y famosillos, DJ's pinchando y algún que otro *freak* con su mochila, su cámara de fotos y sus inusitadas ganas de monopolizar el *Medal of Honor* para despellejar a todo bicho viviente con la boca llena de canapés... Claro, ya decíamos que olvidábamos algo, ¡los juegos! *Need for Speed: Underground*, *ESDLA: El Retorno del Rey*, *Looney Tunes*, *Harry Potter Quidditch* y el ya mencionado *Medal of Honor: Rising sun*.

Unos juegos que abanderan una campaña que, como se puede suponer, está enfocada a todo tipo de público y que debía encontrar reflejo y respaldo en invitados tan dispares como Ramón Langa (voz nacional de Bruce Willis y Kevin Costner), Julián Contreras Jr. (hijo de Carmina Ordóñez y Julián Contreras *Senior*), Pablo Rivero (el hijo de la familia Alcántara, que ni siquiera tiene un Spectrum) o los integrantes de la película *La Fiesta*.

Algunos de los invitados no estaban familiarizados con el mundo de los videojuegos

Algunos de estos invitados no estaban familiarizados con el mundo de los videojuegos, aunque al final quien más y quien menos se fue animando a dar unas vueltecitas –normalmente con resultados funestos– en el *Need for Speed* o a matar algunos orcos con *El Retorno del Rey*. En definitiva una velada muy divertida, con gente *cool*, sabrosos canapés, una ginebra aceptable y un nivel de azafatas por encima de la media... Ah, claro, y los juegos.



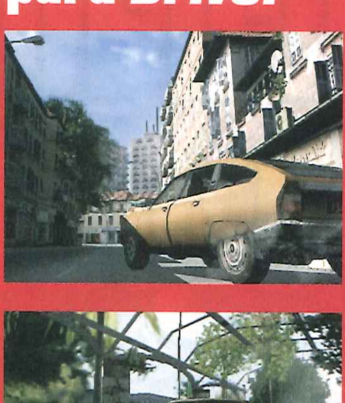
Aquí tenéis a Ramón Langa, el único hombre con la voz más profunda que nuestro *dire* Gillian...

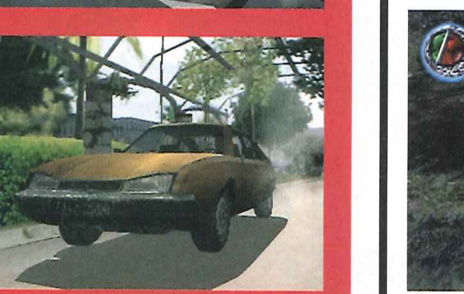




Doblaje de lujo para *Driv3r*

Atari ha anunciado recientemente que modificará el nombre de la nueva entrega de la saga *Driver* con el objetivo de hacerlo mucho más moderno, denominándolo a partir de ahora *Driv3r*. Por otro lado la compañía francesa ha presentado nuevas imágenes del juego y ha confirmado el listado de actores que participarán en su doblaje. Entre ellos estarán grandes estrellas de Hollywood como Michael Madsen (*Reservoir Dogs*), Ving Rhames (*Misión Imposible*), Mickey Rourke (*Nueve Semanas y Media*) y Michelle Rodríguez (*Resident Evil*). Este juego desarrollado por Reflections Interactive aparecerá durante la próxima primavera.





El retorno de un clásico

Acclaim ha llegado a un acuerdo con InXile Entertainment para editar a finales del próximo año *The Bard's Tale*, un juego de rol al más puro estilo *Baldur's Gate*. Este *remake* del juego aparecido para ordenador en 1980, contará con la colaboración Brian Fargo, uno de los creadores del juego original. Esta "nueva edición" será un título completamente nuevo sin referencias a la primera entrega, y nos ofrecerá un imponente apartado técnico y grandes dosis de humor inteligente, junto con un guión que, según prometen, será muy innovador. Veremos.





Mi mente, mi arma

¡Diablos! ¡Así que pensar realmente sirve para algo!

Midway está trabajando en un título que puede aportar algo de aire fresco a los juegos de acción. *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*, antes conocido como *Espionage*, nos sitúa en un futuro dominado por el orden y la alta tecnología. Nick Scryer, nuestro *prota*, pertenece a un cuerpo de élite americano especializado en ¡operaciones psicológicas! y deberá enfrentarse a la típica y malvada organización terrorista que quiere destruir el mundo. Pero lo destacable del juego serán los poderes psíquicos con los que contará el *prota*, así como el elevado ingrediente estratégico que los diseñadores del juego han implementado, y que obligará a meditar antes de realizar cualquier acción. Así que ya sabéis, empezad a concentraros, porque este próximo verano podréis dar rienda suelta a vuestros poderes. De momento os tendréis que conformar con las primeras imágenes del juego.



Parece que está a punto de hacer sus necesidades, pero no. Está concentrado pensando.







Packs para todos los gustos

Para todos aquellos que aún no habéis escrito la carta a sus majestades los Reyes Magos, Sony ha puesto a la venta una serie de packs a un precio que oscila entre los 209 y los 229 euros.
Así, acompañando a una nueva y flamante PS2, podréis encontrar juegos como *Jak II*, *EyeToy: Play* (con cámara incluida), *FIFA 2004*, *ESDLA: El Retorno del Rey* (también con el DVD de *Las Dos Torres*) o el magnífico *Prince of Persia*.
Por otro lado también hay un pack con la última entrega en DVD de *Terminator* y otro con periféricos oficiales, que incluye otro mando y una tarjeta de memoria. Ya veis, multitud de opciones para todos los gustos ideales para obsequiar a los que todavía no tienen una PS2.



ráfagas

Concurso con ritmo para todos los fans de EyeToy

Sony ha organizado un concurso en el que podréis aportar ideas sobre nuevos modos de juego para el *EyeToy*. Si quieres participar, visita la web **http://es.playstation.com** y sigue las instrucciones. Los finalistas recibirán una copia del *EyeToy: Ritmo Loco*, y el mejor diseño recibirá como premio un televisor LCD y un sistema Home Cinema. Además, si el diseño gusta al equipo de desarrollo londinense, éste será incluido en el nuevo juego de la saga, *EyeToy 2*.

La resurrección de un auténtico mito

Studio 3, uno de los grupos de programación más famosos de los 80 con juegos míticos como *International Karate* o *The Last Ninja*, vuelven a la carga según ha anunciado Mark Cale, uno de los antiguos miembros del equipo. De momento se dedicarán a la gama de juegos económicos *Play It* (que distribuye Proein en nuestro país).

¿Silent Solid Hill Snake 4?

Ya existen rumores en la red sobre detalles de *Silent Hill 4*, juego del que sí está confirmado oficialmente su desarrollo. Las novedades no confirmadas hacen referencia a que el motor 3D del juego será una versión mejorada del que Konami está utilizando para desarrollar *Metal Gear Solid 3*, para así poner en pantalla un mayor número de polígonos y más y mejores efectos de luz. Además, según indican estos rumores, el protagonista volverá a ser un hombre que rondará los treinta años.

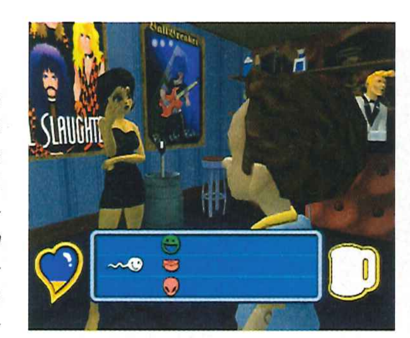
Nueva entrega de *Crimson Sea*

Koei ha anunciado la secuela del juego de acción y aventuras *Crimson Sea*, que transcurrirá dos años más tarde y en el mismo mundo que en la primera parte. El juego está ahora mismo al 75% de su desarrollo, será compatible con banda ancha y aparecerá en Japón la próxima primavera.

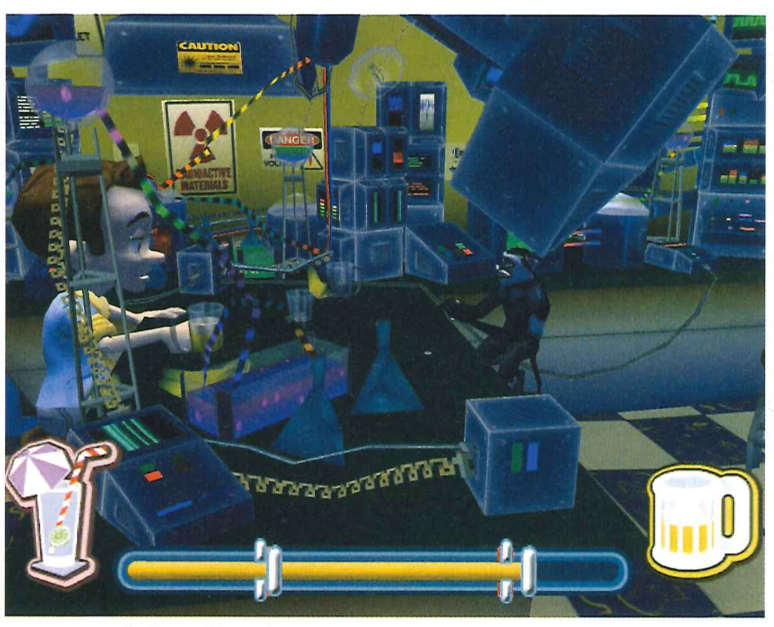
Larry vuelve a las andadas

Humor y ¿sexo?

El popular Larry, protagonista de una larga lista de aventuras gráficas para ordenador desde 1987, se adentra ahora en el mundillo de las consolas de nueva generación con *Larry Leisure Suit: Magna Cum Laude*. Desarrollado por High Voltage, en esta nueva entrega nuestro protagonista se moverá en una universidad, donde vivirá de nuevo sus alocadas aventuras y desventuras basadas principalmente en perseguir a mujeres con objetivos muy claros y más físicos que románticos (Larry va más quemado que el cenicero de Joaquín Sabina). Diálogos descacharrantes, puzzles absurdos y un motor completamente 3D son algunas de las principales características de un juego que verá la luz durante este próximo 2004 y que esperamos haga justicia a sus antecesores.







Nos gusta este *interface*... una cerveza a la derecha y un combinado a la izquierda.

Gobernator en tu consola

Terminator 3 genera un nuevo videojuego

Paradigm Entertainment está trabajando en un nuevo juego de la saga cinematográfica *Terminator* después que Atari distribuyese en nuestro país una adaptación de *Terminator 3: La Rebelión de las máquinas*. Su título es *Terminator: Redemption*, y en él podremos asumir el papel del Terminator que en el cine encarnaba Arnold Schwarzenegger. Según Jim Gallis, productor ejecutivo del estudio, en esta aventura plagada de acción y de exploración en tercera persona podremos realizar determinadas acciones características de nuestro *cyborg* preferido y llegar a lugares inéditos que únicamente se han sugerido en los films. El juego tiene previsto su lanzamiento el próximo verano.



Sabadell empieza el año jugando

Del 2 al 4 de enero se celebrará en el Centro Cívico del Ayuntamiento de Sabadell (Barcelona) la *Zona Hispana Party Sabadell 2004*, un encuentro entre jugadores de todo el país en el que podrán participar en diferentes competiciones de videojuegos, tanto para consola como para ordenador, con premios valorados en unos 12.000 euros. Además de las actividades directamente relacionadas con los videojuegos, en esta *party* también podréis encontrar talleres de cómics, de juegos de rol y un pase de películas *manga*. Si queréis más información, podéis conectaros a la página web del evento en la siguiente dirección: *http://www.zona-hispana.com/party*.

FOTOS VARIOS



Ej. Envia: HFOTO 3068 al 7054





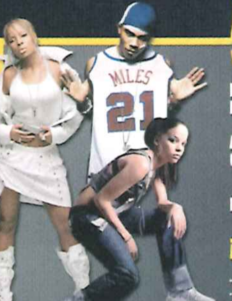







3458 · 1583 · 1110 · 2475 · 2473 · 2476
0359 · 2486 · 0748 · 2499 · 2487 · 0868
2419 · 3882 · 3883 · 0376 · 0375 · 0648 · 1549 · 0515

ALERTA URBANA



www.misionurbana.com

ENTÉRATE DE LO MÁS DESTACADO DE TUS ARTISTAS RAP & HIP HOP FAVORITOS, NOTICIAS, ENTREVISTAS, CONCIERTOS, CONCURSOS...

ADEMÁS PODRÁS CONSEGUIR REGALOS EXCLUSIVOS COMO CAMISETAS, ENTRADAS A CONCIERTOS, GORRAS, ETC...

ENVÍA **ALERTA URBANA** AL **5577**

¡POR SÓLO 20 CÉNTIMOS CADA MENSAJE!

*VÁLIDO PARA MOVISTAR *Recibirás un máximo de 7 alertas a la semana
*Para darte de baja envía BAJA URBANA al 5577 *Para cualquier consulta llama al 902 010150

FOTOS MUSICA













3365 · 3483 · 3418 · 3338 · 3361 · 2528 · 3364 · 3435
3406 · 0459 · 3933 · 3334 · 3443 · 3428 · 3416 · 3444
3407 · 0458 · 3067 · 3333 · 3440 · 3429 · 3415 · 3464
3405 · 1867 · 3927 · 3413 · 3439 · 3432 · 3442 · 3380

FOTOS BANDERAS



Ej. Envia: HFOTO 1105 al 7054





3777 · 3778 · 3784 · 3787 · 3789
3780 · 3779 · 3782 · 3785 · 3791

POSTALES

Envia: HDIB + codigo al 7054







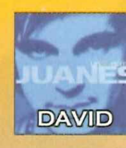


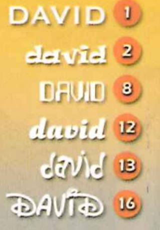





3695 · 3131 · 3341 · 4350 · 4284 · 2668
2903 · 3410 · 3694 · 2806 · 4222 · 3412
0049 · 3405 · 3352 · 2876 · 4582
2621 · 3685 · 2904 · 3641
0269 · 3686 · 4222 · 4549
3575 · 2638 · 4571 · 4150
4275 · 4560 · 2667 · 4272
2628 · 4556 · 2701 · 4274
4211 · 0256 · 4580 · 4213
4212 · 4082 · 4579 · 4207
4518 · 4486 · 4487 · 4214

NOMBRES EN TU MOVIL



Envia: HFNOM
+ codigo foto
+ codigo tipo
+ nombre
al 7054

Ejemplo Foto Superior:
HFNOM 3068 1 DAVID al 7054



TONOS MONO Y POLIFONICOS

Envia: HTONO o HPOLI + codigo al 7054

NOVEDADES

Me against the music	5189
Encontrarás	5210
Rosas	5385
En Tu Cruz Me Clavaste	5432
Tanto la queria	5200
Tequila	5441
Te Necesito	5197
White Flag	5024

VARIOS

Hipnotizadas	4953
La Madre de Jose	4932
Mas que Nada	4934
Mi Sueño	4949
Mucho Pocho	4960
No te Escaparas	4931
Oju	4964
One Heart	4923
Papi Chulo	4948
Parando el Tiempo	4933
Something Beautiful	4922
Son de Amores	4938
Bailar Toda la Noche	4957
Una Emocion Para Siempre	4936
Es una Lata el Trabajar	4951
21 Questions	4564
Everyway That I Can	4617
Not Afraid to Move On	4630
Tengo un Trato	4868
Crazy In Love	4870
No Letting Go	4872
Baby I Dont Care	4873
Rock With U	4874
Wake Me Up	4876
La Bamba	4877
Big Sur	4905
Fool no More	4921
Viva la Noche	4944
Que la Detengan	4945

ÉXITOS DANCE

Losing Grip	4962
Comadre	4965
Tour de France 2003	4967
Bon Jovi Crush	4968
TATU All The Things She Said	3127
TATU They're not Gonna Get Us	4023
TATU 30 Minut	3701
Black Eyed Peas Where Is The Love	4982
Ashanti Foolish	2295
Ashanti Happy	3159
Safri Duo Played Alive	0535
Safri Duo Sambadagio	0786
Safri Duo Baya Baya	1989
Husan	4703
Braucht Ihr Mehr	4738
Desenchantee	2886
Follow Da Leader	2728
Forever	2907
Go Ahead	4735
Heaven	2877
House Of Justice	0277
Infected	3957
Lethal Industrie	3116
Liberline	3702
Ligaya	4736
Look At Me Now	3571
Love Is Soldier	4850

RAP & HIP-HOP

2Pac Thugz Mansion	3749
2Pac Dear Mama	3882
2Pac Me and my girlfriend	5337
Bubba Sparxxx Disappear	5390
Bubba Sparxxx Ugly	1869
Shaggy Get my Party On	4981
Shaggy Hey Sexy Lady	3412
Shaggy Angel	0528
Obie Trice Got Some Teeth	5369
Obie Trice ft Eminem Drips	5403
Eminem The Real Slim Shady	0002
Eminem Marshall Mather	0090
Eminem The Way I Am	0219
Eminem Without me	2746
Eminem Cleaning Out My Closet	3004
Eminem Stan	3029
Eminem Lose Yourself	3416
Eminem Love me	3707
Eminem 8 Mile	3708
Eminem Hailies Song	3853
Eminem Superman	4047
Eminem Sing 4 The Moment	4170
Eminem White America	4806
50 Cent In Da Club	0002
50 Cent Wanksta	0090
50 Cent 21 Questions	0219
50 Cent P.I.M.P	2746
50 Cent Places to be	3004
50 Cent Life is on the line	3029
50 Cent Many Men	3416
50 Cent Dont want you to love	3707

ANIMACIONES 3D






0809 · 0585 · 0893 · 0236

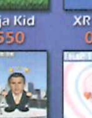
Moto	HANI 14	VW	HANI 22
Llamas	HANI 5	Ferrari	HANI 4
Calavera	HANI 18	Dino	HANI 2
Rastaman	HANI 17	Football	HANI 31
Baby t-rex	HANI 47	Hypno 1	HANI 8
Radar	HANI 15	Heart	HANI 7
Engine	HANI 3	Ant Walk	HANI 46

Envia: HANI + codigo al 7054

JUEGOS JAVA





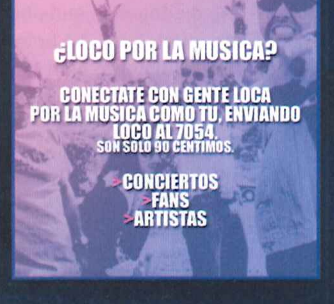







Crazy Xmas	0630
Funny Island	0543
Ninja Kid	0550
XR JetSky	0567
Castle of Spells	0586
3D Adventure	0580
Mobile GP	0681
Hover Ball	0158
Wild West	0621
Kombat	0348
Fly Hearts	0299
Board Games	0333
Pah Tum	0685
Open Season	0181

Envia: HJAVA + codigo de juego al 7054 Ejemplo: Para Ninja Kid Envia HJAVA 0550 al 7054



INSTRUCCIONES: TONOS: Envia **HTONO** y el codigo de 4 digitos al **7054. Ejemplo:** Para el tono Stan de Eminem, envía **HTONO 3029.** POLIFONICOS Envia **HPOLI** y el codigo de 4 digitos al **7054. Ejemplo:** Para el tono polifonico Stan de Eminem, envia **HPOLI 3029.** FOTOS: Envia **HFOTO** y el codigo de 4 digitos al **7054. Ejemplo:** Para Foto de Juanes, envia **HFOTO 3068.** POSTALES: Envia **HDIB** y el codigo de 4 digitos al **7054.Ejemplo:** Para Postal de D12, envía **HDIB 4214.** JUEGOS: Envia **HJAVA** y el codigo del juego al **7054.Ejemplo:** Para Juego Invaders, Envia **HJAVA INVADERS.** MOVILES: Para descargar fotos es necesario disponer de un terminal con pantalla a color y acceso WAP. Para Polifonicos es necesario un terminal con capacidad de reproducir tonos polifonicos y acceso WAP. TONOS Y POSTALES son compatibles con la mayoria de los moviles del mercado. PRECIO: TONOS, POLIFONICOS, FOTOS, ANIMACIONES Y POSTALES: 2 mensajes de 90 centimos de Euro + IVA. **Juegos:** 3 mensajes de 90 centimos de Euro + IVA. **Para cualquier duda o problema escribe un email a universalmobile@universalmusic.es, indicando modelo, numero de movil y problema.**

periféricos

Periféricos para tus Navidades

¡Gasta, gasta, gasta sin paraaaaar!

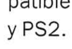
Mucha gente aprovecha las Navidades para adquirir todas esas cosas que durante el año desea, pero que decide posponer hasta estas fechas. Como nosotros lo sabemos, aquí os comentamos unos cuantos interesantes periféricos de las marcas Logic 3 y Naki distribuidos por Herederos de Nostromo. Empezamos con la Dance Mat, la alfombrilla imprescindible para sacar partido a los juegos de baile y que tiene un precio de 24,90 euros. Seguimos con dos kits oficiales de Marvel, que por 49,90 euros incluyen un pad, un mando a distancia, un cable extensor del *pad* y un archivador de discos, personalizados con dos superhéroes, Spider-Man o Hulk. Si quieres puedes adquirir por separado el mando arácnido o el del musculoso tipo verde por un precio de 29,90 euros. Continuamos con un mando a distancia para el DVD que por 22,90 euros soporta el uso con otros dispositivos como TV, vídeo y otros, y que puede utilizar un controlador de juegos a través del puerto-conector. Destacamos por último un útil maletín de transporte, ideal para llevar a tu consola y tus juegos a casa de tus amigos o a tu segunda residencia. El G-Pack es un maletín totalmente acolchado en el que, además de tu PS2 junto con los cables, mandos y tarjetas de memoria, caben también hasta 16 discos en un archivador incorporado. Este producto tiene un precio de 39,90 euros y permite el uso de la consola sin sacarla del maletín gracias a unas aberturas que permiten tanto la conexión del cableado, como la ventilación de la PS2.





Volante con *feedback*

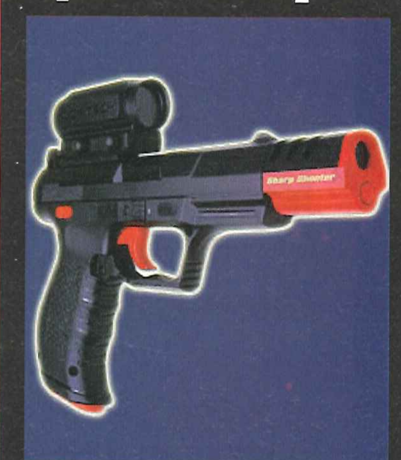
Si te encanta sentir el realismo de un juego de velocidad, no te quedes sólo con lo que ves en tu monitor. El nuevo volante de Logic 3 Top Drive Force, que tiene un precio recomendado de 79,90 euros, incorpora *Force Feedback*, es decir, sensación de resistencia a la hora de girar el volante en determinadas circunstancias, tal y como ocurre en la realidad. También incluye pedales analógicos (con opción de convertirlos en digitales), sensibilidad e inclinación ajustables, 14 botones de acción y es totalmente compatible con PS One y PS2.







Preparados, apunten... ¡Fuego!



Tras el éxito conseguido con su anterior versión para PS One, Joytech ha lanzado recientemente la Joytech Sharp Shooter 2 para PS2 por un precio que ronda los 35 euros. Con un diseño ergonómico, funciones de autodisparo y autorecarga, y totalmente compatible con GunCon 2 y con los televisores a 100 Hz, este periférico cuenta además con una importante ayuda para los francotiradores más exigentes : un punto de luz rojo que te permitirá apuntar aún mejor.

¡¡DALE VIDA A TU MOVIL CON LAS ULTIMAS NOVEDADES!!





TONOS MONOFONICOS Y POLIFONICOS

Si quieres por ejemplo la melodía 525302472 deberás enviar al 5511: L.525.302472
O bien llama al 806 488 066 indica tu nº de móvil y la melodía que quieras.
Las melodías monofónicas son válidas para Nokia y móviles que tengan tecnología EMS.
Las melodías polifónicas son válidas para móviles con MMS y que permitan descargas WAP.

TOP TEN

MONO	POLI	
525302472	525320348	No es lo mismo - Alejandro Sanz
525302426	525320263	Loca - Malena Gracia
525300409	525320149	Himno Real Madrid
525300411	525320150	Himno FC Barcelona
525302413	525320244	Rosa y Espina - Bisbal y Civera
525302470	525320346	Son de Amores - Andy & Lucas
525302455	525320332	Papi Chulo - Lorna
525302465	525320341	Faint - Linkin Park
525302471	525320347	Tanga Girls - Mais que nada
525302469	525320345	Ojú - Las niñas

EXITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI	
525302329	525320288	In Da Club - 50 Cent
525302412	525320275	Come Undone - R. Williams
525302421	525320285	Stars - The Cranberries
525302313	525320268	Here it Comes Again - Mel C
525301682	525320059	Crawling - Linkin Park
525302486	525320362	One Heart - Celine Dion
525302366	525320242	Drove All Night - Celine Dion
525302514	525320390	Zanarkand - Sonique
525302499	525320375	Hollywood - Madonna
525302240	525320284	You Spin Me Around - Thalia
525302365	525320241	For what its worth - Cardigans
525302464	525320340	Crazy in love - Beyonce
525302379	525320300	Get Busy - Sean Paul
525302462	525320338	Crazy Beat - Blur
525302317	525320262	American Life - Madonna
525302543	525320413	Feel good time - Pink
525302526	525320415	E Samba - Junior Jack

EXITOS LATINOS

MONO	POLI	
525302532	525320423	Juramento - Ricky Martin
525302521	525320416	Tanto La Queria - Andy y Lucas
525302523	525320410	Un siglo sin ti - Chayanne
525302519	525320407	Sabes - Alex Ubago
525302530	525320400	Hoy - Gloria Estefan
525302496	525320372	La Cancion Del Velero - La fiesta
525302411	525320274	Jaleo - Ricky Martin
525302438	525320333	Que vuelva ya Georgie Dan
525302484	525320360	Beso en la boca - Axe Bahia
525302460	525320335	Tal Vez - Ricky Martin
525302497	525320373	20 De Enero - La Oreja
525302423	525320253	La Loba - Javier Rios
525302458	525320334	Ricardo Arjona - Dame
525302498	525320374	Lo noto - Hombres G
525302485	525320361	Caprichosa - Chayanne
525302500	525320376	No Me Extraña Nada - Malu
525302445	525320321	Lia - Chenoa
525302502	525320378	Ser Yo - Nika
525302518	525320394	Grita - Vega
525302473	525320349	Banda Jerez - La cabrona
525302359	525320234	No te Rindas - Alex Ubago
525302447	525320324	Es por ti - Elena Gadel
525302510	525320386	La Mano De Dios - Rodrigo
525302442	525320329	Besa mi alma - Natalia
525302410	525320272	Ojos Negros - P. Manterola
525302505	525320381	Quedate Conmigo - P. Manterola
525300428	525320278	Calavera - Seguridad Social
525302494	525320370	Down - Junior Miguez
525302489	525320365	Pa Quien No Tenga Sueño - Eray
525302943	525320369	La Paga - Juanes

CINE Y TV

MONO	POLI	
525302479	525320356	Piratas del Caribe
525300489	525320024	Gladiator
525302513	525320389	Los Serranos
525300665	525320036	Braveheart
525300027	525320048	Star wars
525300413	525320203	Superman
525300482	525320017	Titanic
525300464	525320044	Indiana Jones
525300020	525320012	Mision Imposible
525300197	525320187	Looney Tunes
525300022	525320045	El Padrino
525300017	525320086	James Bond
525300040	525320016	Los Simpsons
525300023	525320195	La Pantera Rosa
525300474	525320196	Pulp Fiction
525300486	525320199	Barrio Sésamo
525302029	525320201	Spiderman
525301686	525320039	El exorcista
525300028	525320049	Beverly Hills Cop
525300034	525320083	Friends
525300667	525320204	Tiburón

MUSICA CLASICA

MONO	POLI	
525300410	525320347	Valencia C.F.
525300415	525320151	Atletico de Madrid
525300416	525320206	Real Betis
525300417	525320207	Athletic de Bilbao
525300433	525320208	Celta de Vigo
525300420	525320209	Deportivo A Coruña

NOVEDADES

MONO	POLI	
525302576	525320491	Tourniquete - Evanescence
525302573	525320486	Britney Spears – Me against music
525302525	525320419	Pa chulo mi pirulo - Doctor Muff
525302560	525320437	En el 2000 - Natalia Lafourcade
525302559	525320436	Time is running out - Muse
525302547	525320404	Madame Helga - Stereophonic
525302589	525320480	Mientes tan bien - Sin Bandera
525302550	525320406	Ja Sei Namorar - Tribalistas
525302573	525320465	Dale Don Dale - Don Omar
525302574	525320466	Dos Gardenias-Latin Lovers
525302571	525320461	Re-Offender - Travis
525302582	525320473	Mi Corazon - Fran Perea
525302583	525320474	Powerless - Nelly Furtado
525302587	525320478	La esencia de tu voz - Rosa
525302585	525320476	Pink – Trouble
525302586	525320477	Queco-Tengo
525302591	525320482	Attitude - Suede
525302592	525320483	Tani - Hakim

MUSICA CLASICA

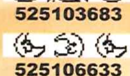
MONO	POLI	
525300095	------------	Sinfonia 5 - Beethoven
525300096	------------	Sinfonía 9 - Beethoven
525300087	------------	Otoño - Vivaldi
525300081	------------	Invierno - Vivaldi
525300094	------------	Sinfonía 40 - Mozart
525300076	------------	La donna e mobile - Verdi
525300088	------------	La flauta mágica - Mozart
525300072	------------	Bolero - Maurice Ravel
525300069	------------	Adagio - Albinoni

LOGOS

Si quieres por ejemplo el logo 525108742 deberás enviar al 5511: L.525.108742
O bien llama al 806 488 066 indica tu nº de móvil y el logo que quieras
Los logos son para Nokia y últimos modelos de Siemens, Ericsson y Alcatel con EMS. Los salvapantallas son para Nokia.






525108742 · 525111083 · 525112694 · 525112681 · 525104979 · 525111565 · 525103683 · 525112688

525112685 · 525112686 · 525112680 · 525112689 · 525104109 · 525112687 · 525106633 · 525100044

¡HAZ TU PROPIO LOGO!

¡PONTE DE LOGO TU NOMBRE O LO QUE TU QUIERAS!
Envia "MILOGO.525.tu texto" al 5511
(ejemplo: MILOGO.525.Sergio)

JUEGOS JAVA

Manda al 5511 "J.525." seguido del juego (Ej: J.525.Ice). Encontrarás más de 300 juegos en el 806 488 066

MÓVILES Y JUEGOS COMPATIBLES:
NOKIA 3410: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27 NOKIA 3510i: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 27 NOKIA 3650: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 NOKIA 6100: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27 NOKIA 6310i: 3, 4, 5, 7, 8, 9, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27 NOKIA 6610: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27 NOKIA 7210: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27 NOKIA 7250: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27 NOKIA 7650: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 MOTOROLA T720: 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 17, 21, 24, 25, 26, 27 SHARP GX10: 1, 3, 6, 7, 8, 10, 15, 17, 20, 26, 27 SIEMENS C55: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 17, 20, 21, 26, 27 SIEMENS S55: 3, 5, 6, 7, 8, 13, 14, 15, 17, 20, 25, 26, 27 SIEMENS M50: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 26, 27














1 Persia · 2 Speed · 3 Submarine · 4 Rocky · 5 Battle · 6 Conquest · 7 Collision · 8 Diamond · 9 Starx

10 Ice · 11 Rack · 12 Slam · 13 Pinball · 14 Car · 15 Iceblade · 16 Oilrig · 17 Astongolf · 18 Wildwest

19 GlobalGP · 20 Fruit · 21 Bowling · 22 Adventur · 23 Soccer · 24 Pingpong · 25 SnowX · 26 Demons · 27 Solitaire

IMAGENES EN COLOR

Manda al 5511 "MMS.525." seguido de la imagen (Ejemplo: MMS.525.200394).
Sólo para móviles con MMS y que permitan descargas vía WAP.











ANIMADA 220151 · ANIMADA 220152 · ANIMADA 200403 · ANIMADA 200471 · ANIMADA 200469 · ANIMADA 220153 · ANIMADA 220116 · ANIMADA 220102

¡PON TU NOMBRE SOBRE UN FONDO EN COLOR!

Envía al 5511 "COLOR.525.tu nombre.nº fondo"
Ejemplo: COLOR.525.Sergio.7





9 Carlos · 4 Maria · 8 Laura · 7 Sergio

¡PON EN TU MOVIL TU NOMBRE Y EL DORSAL QUE QUIERAS SOBRE LA CAMISETA DE TU EQUIPO A TODO COLOR!

Envía al 5511 "EQUIPO.525.tu nombre.dorsal.nº equipo" (Ejemplo: EQUIPO.525.Pablo.21.7)







1 RICARDO 11 R. Madrid · 2 PEDRO 5 Barcelona · 3 LUIS 16 Betis · 4 FERNANDO 18 At. Madrid · 5 JAVIER 7 R. Sociedad · 6 MIGUEL 10 Deportivo · 7 PABLO 21 Valencia · 8 DIEGO 8 Celta

CHAT




¡¡Liga con tu móvil!! Envía "Ligar525" al 5511

¡Chic@s de tu ciudad te esperan!
¡Más de 300000 conectados!

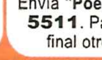
UNA ROSA Y UN POEMA



¡Sorprende a tu pareja de la forma más romántica y original!

Envía al **5511** el siguiente mensaje: **"Rosa.525.su nombre.su teléfono"** Ejemplo: **Rosa.525.ana.667 432 651**

POEMA A DOS

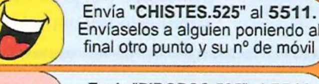


¿Quieres que tu nombre y el de tu pareja protagonicen un poema?

Envía **"Poema.525.tu nombre.su nombre"** al **5511**. Para enviarlo a tu pareja, añade al final otro punto y su número de móvil.



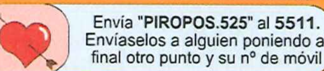
¡Frases para ligar! Envía **"Li.525"** al **5511**. Envíalas a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil



Envía **"CHISTES.525"** al **5511**. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

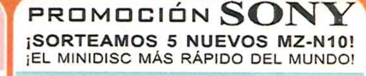


¿Quieres insultar a alguien sin que sepa que eres tú?. Envía al **5511** **"In.525.nº móvil destino"**



Envía **"PIROPOS.525"** al **5511**. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

PROMOCIÓN SONY



¡SORTEAMOS 5 NUEVOS MZ-N10!
¡EL MINIDISC MÁS RÁPIDO DEL MUNDO!



MANDA al **5511** la palabra **GANAR525** y pruébalo antes que la mayoría. ¿A qué esperas para escuchar tus canciones favoritas donde tú quieras?

Consulta el manual de tu móvil. Costes (iva incluido): 806: 1'09 €/min - SMS: 1 € Movistar , 1'02 € Amena y Vodafone. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN

Taito le planta cara en red a *Gran Turismo 4*

La compañía japonesa está a punto de lanzar al mercado su *Battle Gear 3*, una conversión casi directa de su *coin-op*, que ya contaba con opciones de juego *on-line*

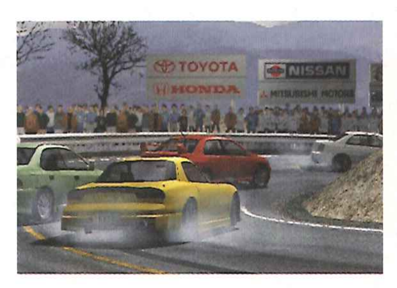
Desde luego, la fama de la saga *Battle Gear* nunca ha podido compararse con la de los más grandes del género (especialmente en Occidente), pero aún así la tercera parte de esta modesta serie tiene detalles suficientemente interesantes como para llamar la atención de todo buen aficionado a los juegos de carreras.

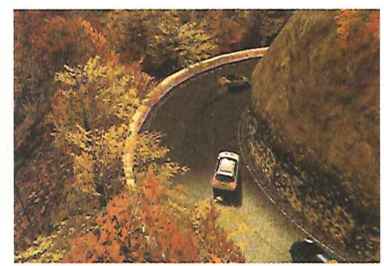
En este *Battle Gear 3* para PS2 encontraremos un total de 61 vehículos distintos provinientes de seis fabricantes diferentes, además de un circuito adicional no incluido en la *coin-op* original. En ellos podremos disputar enfrentamientos, ya sean uno contra uno o con hasta cinco coches más, unos automóviles que podemos modificar y mejorar en el modo garaje que incluirá el título. Sin embargo el mayor atractivo del juego serán sus opciones *on-line*, por lo que, como ya ocurría en su versión *coin-op*, para disfrutar a tope de *Battle Gear 3* necesitaremos un número de identificación que vendrá en el juego y que nos servirá para almacenar nuestros datos y estadísticas. Con dicho número podemos disfrutar totalmente de correr en red contra jugones de todo el mundo, además de bajarnos "fantasmas" contra los que competir, además de poder insertar nuestros mejores tiempos en un ranking de récords *on-line*. El juego aparece en Japón el 25 de diciembre, pero de momento ningún distribuidor europeo tiene previsto lanzarlo por estos lares.

Un número de identificación nos servirá para almacenar nuestros datos y estadísticas



No, no están corriendo en un circuito en blanco y negro. Es un entorno un tanto... grisáceo.





Nuevo título *on-line* de *Star Wars*





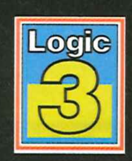
LucasArts está trabajando en un nuevo título con funciones de juego *on-line* llamado *Star Wars: Battlefront*, que utilizará una mecánica similar a la del *Battlefield 1942* de Digital Illusions, sumergiéndonos en alguno de los numerosos conflictos bélicos de la saga. Algunos rumores apuntaban a que este título sería exclusivo para PS2, pero finalmente también saldrá para X-Box y PC. Los creadores del juego no han querido proporcionar ningún tipo de información adicional sobre el título, así que deberemos esperar hasta principios del próximo año para saber qué nos están preparando.

Tristezas y alegrías en red de Sega

Parece ser que los servidores que proporcionan funciones *on-line* a los juegos deportivos de Sega no están en tan buena forma como sería deseable: durante unos días, los usuarios americanos de *NBA 2K4* y *College Hoops* no pudieron disputar partidos en red. No obstante esta mala noticia que contrasta con la magnífica realizada por la compañía de que está trabajando en un nuevo RPG *on-line* para los mercados chino y japonés, en concreto está desarrollando un "mundo persistente" que ya se rumorea que podría ser algo parecido a un *Warhammer on-line*. Está previsto que el título aparezca durante el próximo año fiscal japonés.









Conduzcas lo que conduzcas,
siempre necesitarás un buen volante.



Volante Top Drive GT2

Volante Top Drive Force Feedback

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS. Más información en: TEL.: 91 144 0660 - www.hnostromo.com

planeta japón

Koei lleva su *Dynasty Warriors* de China a Japón

Aunque la mayoría de títulos de la compañía nipona Koei se han basado en el libro *El Romance de los Tres Reinos*, que narra las batallas y grandes acontecimientos de la época medieval de lo que más tarde se conocería como China (en él también se basa su saga *Dynasty Warriors*, la de mayor éxito de cuantas han hecho), también han desarrollado títulos que se centraban en las guerras civiles medievales japonesas. Ése fue el caso del primer *Kessen* (eso sí, la segunda entrega se trasladaba la acción a los tres reinos de la futura China) y lo mismo sucede ahora con *Sengoku Musou*, un juego que bien podría ser una continuación de *Dynasty Warriors* ambientada en el País del Sol Naciente. Pero, aunque los protagonistas deberán luchar contra cientos de soldados en el campo de batalla como en *Dynasty Warriors*, también podrán adentrarse en castillos (la mayoría de ellos generados aleatoriamente) llenos de trampas que, cómo no, deberán sortear mientras hacen comer su acero a las hordas de enemigos que les quieren... bien muertos. En el juego habrán ciertos castillos en los que acontecerán eventos especiales que darán un mayor énfasis a la historia que se narra en este título.

El juego consistirá en eliminar cientos de enemigos en una especie de mazmorras

Por ahora se conocen cinco de los personajes que se podrán manejar: Sanada Yukimura, líder del clan Sanada; Maeda Keiji, líder de la familia Uesugi; Akechi Mitsuhide, un general que está a las órdenes de Nobunaga; Kunoichi, una *ninja* creación de Koei; y Hattori Hanzo, un conocido *ninja* de la historia medieval japonesa. Para los más exigentes, eso sí, también se incluirá un editor de personajes.



Aquí tenéis a Leonardo Dantés en pleno ensayo de su nuevo éxito, "El Baile de la Cadena".

Este *Sengoku Musou* estará estructurado en forma de misiones y, todas ellas en conjunto, sumarán alrededor de 500 (lo cual se traduce en unas 70 horas de juego) y además contará con múltiples finales. Respecto a las armas habrá gran variedad de ellas: *shurikens*, espadas, lanzas, pistolas...

En Estados Unidos se ha confirmado el lanzamiento de este juego para el mes de marzo del próximo año, aunque con el nombre mucho más occidental y más "comercial" de *Samurai Warriors*, para que no nos confundamos.



Los soldados japoneses eran tan espabilados que se ponían una bandera a la espalda para que el enemigo supiera dónde estaba...



Algún gracioso ha esparcido los palillos "tamaño familiar" que usa Holybear por el suelo de este castillo medieval...

► LOS *DYNASTY WARRIORS* SON UNA SAGA DE ÉXITO SOBRE TODO EN SU PAÍS de origen, Japón. En nuestro país es más un título de culto pero también tiene su público. Hace pocos meses apareció en nuestro mercado la cuarta entrega de la saga y, en poco tiempo, aparecerá la expansión *Xtreme Legends* para ésta.







Namco apuesta por *Xenosaga*

Desde finales del mes pasado los japoneses disfrutan de la versión *Reloaded* de *Xenosaga: Episode I*, una versión de la edición americana del juego con algunas mejoras (aquí todavía seguimos esperando...). Entre dichos cambios destaca que el doblaje del juego será el de la versión americana, que los personajes femeninos MOMO y KOS-MOS dispondrán de nuevo vestuario (para mostrar más y mejor el palmito durante las batallas), además de una opción "Replay" que permitirá repetir las numerosas escenas de vídeo (siete horas) que posee el juego para no perder detalle de la historia... Algo de mucha ayuda para el que sufra de incontinencia urinaria, ya que estos vídeos pueden llegar a durar más de media hora. Eso sí, se mantendrá la versión censurada en los EE.UU. por ciertas escenas "morbosas", como aquella en en la que Albedo roba los recuerdos de MOMO. Pero lo mejor de esta versión será el DVD de contenidos adicionales que acompaña al juego, gracias al cual los nipones podrán disfrutar de dos trailers de *Xenosaga: Episode II* (uno normal, con diálogos japoneses y otro montado con música a modo de videoclip) varios anuncios emitidos en la televisión japonesa y americana, imágenes en vídeo de un evento del 2001 en el que se mostraban imágenes del primer título y, finalmente, una colección de diseños y artes de *Xenosaga: Episode I*.









Sangre nueva para *Virtua Fighter*

AM2, el prestigioso equipo de desarrollo que está detrás de la saga *Virtua Fighter*, ha mostrado las primeras imágenes de un *action*-RPG basado en esta famosa saga de lucha. Inicialmente se habló de hacer un RPG llamado *Virtua Fighter Quest*, pero este proyecto finalmente ha evolucionado a *Virtua Fighter Cyber Generation: Ambition of the Judgement Six* (¡toma ya!), un juego en el que el protagonista, lejos de ser Akira o compañía, es un chaval de 14 años llamado Sei que se introducirá en un programa de realidad virtual en busca de tesoros, enfrentándose por el camino con luchadores de la saga.

Breves

Puntuaciones de *Famitsu* para juegos de PS2: Hudson Selection Vol. 3 PC Genjin (Bonk's Adventure) (Hudson) - 5, 6, 6, 5 - 22/40 Kunoichi (Sega) - 9, 8, 8, 8, - 33/40 *(Gold)* Medal of Honor: Rising Sun (Electronic Arts) - 9, 9, 8, 8 - 34/40 *(Gold)* Mobile Suit Gundam Z: AEUG Vs Titan (Bandai) - 8, 8, 8, 8 - 32/40 *(Gold)* Castlevania: Lament of Innocent (Konami) - 8, 7, 8, 8 - (31 / 40); Choro Q High Grade 4 (Takara) - 7, 7, 7, 6 (27 / 40); Everybody's Golf 4 (Sony) - 9, 9, 9, 9 - (36 / 40); Ichigeki Sacchu HoiHoi San (Konami) - 6, 6, 6, 5 - (23 / 40); K-1 World Grand Prix 2003 (Konami) - 7, 6, 7, 6 - (26 / 40); Kamen Rider 555 (Banpresto) - 7, 6, 6, 6 - (25 / 40); Onimusha Buraiden (Capcom) - 8, 7, 7, 7 - (29 / 40); Primo Puel (Bandai) - 7, 6, 6, 6 - (25 / 40); R: Racing Evolution (Namco) - 8, 8, 8, 8 - (32 / 40); Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft) - 9, 7, 8, 7 - (31 / 40); Usagi 2 (Sammy) - 7, 7, 7, 7 - (28 / 40); Wild Arms Alter Code: F (Sony) - 8, 9, 8, 8 - (33 / 40); Zero 2: Crimson Butterfly (Tecmo) - 9, 8, 8, 8 - (33 / 40)

La segunda entrega de *Riding Spirits*, aquel juego de carreras que se comparó en su día con *Gran Turismo* pero con motos, está en su fase final de desarrollo. El mes de febrero del año que viene aparecerá en Japón para gozo de los amantes de este género.

Ventas en Japón Nov 2003
(según Dengeki)

1. **Evangelion 2: Shinseiki Evangelions** — Plataforma **PS2** — Compañía **Bandai**
2. **Let's Make a Pro Baseball Team 2003** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sega**
3. **Siren** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sony**
4. **The Getaway** — Plataforma **PS2** — Compañía **Namco**
5. **Taikou no Tetsujin 3rd Generation** — Plataforma **PS2** — Compañía **Namco**
6. **Gakushou Pachislot Sengen** — Plataforma **PS One** — Compañía **Tecmo**
7. **Time Crisis 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Namco**
8. **Busin 0: Wizardry Alternative NEO** — Plataforma **PS2** — Compañía **Atlus**
9. **Xenosaga: Episode I Reloaded** — Plataforma **PS2** — Compañía **Namco**
10. **Grand Theft Auto 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Capcom**

Los más esperados en Japón
(según The Magic Box)

1. **Dragon Quest VIII** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square Enix**
2. **Metal Gear Solid 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Konami**
3. **Kingdom Hearts II** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square Enix**
4. **Gran Turismo 4** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sony**
5. **Dragon Quest V** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square Enix**

ránkings

Los más vendidos según Centromail

PS ONE	PS2	X-BOX	GAMECUBE
1 FIFA Football 2004	1 Pro Evolution Soccer 3	1 Project Gotham Racing	1 Mario Kart Double Dash
2 Dragon Ball Z Ultimate Battle 22	2 Prince of Persia: LADT	2 Top Spin	2 Star Wars: Rebel Strike
3 Metal Gear Solid Band	3 Medal of Honor: Rising Sun	3 Counter Strike	3 ESDLA: El Retorno del Rey
4 Dragon Ball Final Bout	4 Need for Speed: Underground	4 Rainbow Six+ communicator	4 F-Zero GX
5 Dancing Stage Euromix	5 True Crime: Streets of LA	5 Medal of Honor: Rising Sun	5 FIFA Football 2004
6 Pro Evolution Soccer 2	6 FIFA Football 2004	6 ESDLA: El Retorno del Rey	6 Soul Calibur II
7 Digimon World 2003	7 Ratchet and Clank 2	7 XIII	7 True Crime: Streets of LA
8 Bratz	8 ESDLA: El Retorno del Rey	8 Rainbow Six 3	8 Medal of Honor: Rising Sun
9 Digimon Rumble Arena	9 Manhunt	9 FIFA Football 2004	9 Dragon Ball Z: Budokai
10 Adiboo: El Secreto del Paziral	10 WRC 3	10 ESPN NBA 2k4	10 Need for Speed: Underground

Los 10 mejores PS One según lectores

1 
Final Fantasy IX
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**

2
Final Fantasy VII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

3
Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

4
Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

5
Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **19,95 euros** Análisis **Planet 26**

6 
Vagrant Story
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

7
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

8
Resident Evil 3: Nemesis
Distribuidor **Virgin** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 26**

9
Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

10 
Silent Hill
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

Los 10 mejores PS2 según lectores

1 
Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **39,95 euros** Análisis **Planet 40**

2 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

3 
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 
Soul Calibur II
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

5 
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

6 
Silent Hill 3
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

7 
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

8
Kingdom Hearts
Distribuidor **Sony** Género **Action RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 47**

9 
Jak II: El Renegado
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

10 
Colin McRae 04
Distribuidor **Codemasters** Género **Conducción**
Precio **59,96 euros** Análisis **Planet 56**

Los 10 mejores PS2 según Planetstation

1 
MGS 2: Substance
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 53**

2 Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

3 GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 Soul Calibur II
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

6 Jak II: El Renegado
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

7 Silent Hill 3
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

8 Pro Evolution Soccer 3
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

9 Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

10 
Z.O.E.: The 2nd Runner
Distribuidor **Konami** Género **Acción**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

Los mejores del mes

1 Medal of Honor: R.S.
Distribuidor **EA** Género **Shoot'em-up**

2 Manhunt
Distribuidor **Virgin Play** Género **Acción**

3 M.I. Operation Surma
Distribuidor **Atari** Género **Aventura**

4 
Fallout B.O.S
Distribuidor **Virgin Play** Género **Action RPG**

5 Hardware Online Arena
Distribuidor **Sony** Género **Acción**

Los 5 mejores PS One según Planetstation

1 Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 Vagrant Story
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

5 Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 Final Fantasy X-2
Distribuidor **EA** Género **RPG**



2 MGS 3: Snake Eater
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**

3 Gran Turismo 4
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**

4 Resident Evil: Outbreak
Distribuidor **Por determinar** Género **Acción**

5 Castlevania: L.O.I.
Distribuidor **Konami** Género **Acción**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17





7777

¡EL AUTÉNTICO!

COSTE DEL MENSAJE 0,90€ +IVA



¡LLEGAN LAS MOVIALERTAS!

DINÁMICOS

NOKIA

¡PEQUEÑAS ANIMACIONES DENTRO DE UN MENSAJE!

¡Podrás pedirlas y enviarlas a tus amigos! Envía **DINAMICO** y el **nombre** del que quieras



DINAMICO CURRAR

DINAMICO LINDOS

Amor	Bromas	Humor	Mensaje	Picante
besito	aterrizo	agua	felicidades	90
besos	bloqueo	ahoga	feliz	aprovecha
bonito	bolos	aida	fiesta	baby
cielo	cambiado	air	fin	baila
contigo	cargando	alagua	flexiones	casado
corazon	cerebro	alucina	flor	chica
cupido	chas	amparo	guapa	conejitos
diferentes	cochino	arde	hablamos	cuernos
enamorao	conductor	armado	horas	cuerpo
flecha	contar	arrimate	lindos	duo
flores	cuenta	asereje	malo	edad
haybesos	currar	ataque	mejor	elige
linda	dia	avemaria	mereces	eres
love	dragon	aves	muerdo	esperando
menos	elotro	bola	noche	gusto
miamor	encontrado	bomba	nublar	hala
mivida	exe	buh	piquito	jope
multiplica	fea	burro	piro	miente
necesitado	fiestas	cachondeo	novia	mujer
nena	gusano	cama	pronto	nosigas
pareja	helices	caperucita	quetal	ole
perdida	helicoptero	cerdito	enhorabuena	pan

O puedes pedir uno al azar eligiendo una de las categorías. CATEGORÍAS: **amor, humor, mensaje, bromas, picante** EJEMPLO: **DINAMICO BROMAS**

DINÁMICO PERSONAL

NOKIA

¡TU NOMBRE COBRA VIDA!

Envía **DINAMICO** y el **nombre** que quieras y se transformará en un dinámico. ¡Es alucinante! EJEMPLO: **DINAMICO MARIO**
Cada vez que lo pidas recibirás una animación diferente, ¡hay cientos



FONDOS A COLOR

¡PRESUME DE PANTALLA A TODO COLOR!

Aprovecha al máximo tu móvil multimedia. ¡Ahora ya puedes lucir las imágenes más flipantes! Pídelas, guárdalas y pon cada día la que más te apetezca. Envía **FONDO** seguido del **nombre de la imagen** que quieras conseguir. Ejemplo: **FONDO BRUJA**

NUEVOS


brujita


codigo


deforme

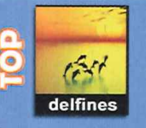

panda


paraiso


peace


atardecer

TOP


delfines


diablillo


dragon


duende


fuego


gatito


toro


amorchino


terrorifico


delfinrojo


eminem


culo


espana


espiral


shakira, perrito, surfing, isla, corazonplaya, tatoo, malvado


supernova


campestre


bola


corazones


surf


monitos


moto

Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage.. SONYERICSSON T300, T310, T610, T68i, T68. PANASONIC GD87. SIEMENS S55. MOTOROLA T720. SHARP GX-10

Este servicio requiere dos mensajes

TONOS Y POLIFÓNICOS

NOKIA SIEMENS  Trium Sony Ericsson PHILIPS MOTOROLA

¡Doble Duración!

Si quieres uno de estos tonos en tu móvil, envía **TONO** seguido del **código** de la canción y la **marca de tu móvil**. EJEMPLO: **TONO MISMO ALCATEL**.
Y si tienes un móvil multimedia y quieres pedir el tono polifónico envía **POLITONO**, el **código** de la canción y la **marca de tu móvil**.EJEMPLO: **POLITONO MISMO ALCATEL**
Otras marcas: Sonyericsson, Trium, Philips, Sendo, Sagem...

Para descargarte polifónicos debes tener configurado el teléfono. Antes de hacer tu pedido consulta compatibilidad. El servicio de tonos polifónicos requiere dos mensajes.

Televisión

CANCIÓN	CÓDIGO
MAIS QUE NADA- *ANUNCIO TV*	TANGA
Cremita- Anuncio TV	cremita
Smallville- TV	smallville
Los Simpson- TV	simpson
Pa Chulo Mi Pirulo- Doctor Muff	pachulo
La Bola De Cristal- Alaska	bolacristal
Barrio Sésamo- TV	sesamo
Rasca Y Pica (Los Simpson)- TV	rasca
Aquellos Maravillosos Año	maravillosos
El Coche Fantástico- TV	coche

Dance

CANCIÓN	CÓDIGO
ZANARKAND- *SONIQUE*	ZANARKAND
Infected- Barthezz	infected
Played Alive- Safri Duo	played
Voltereta- Jeff Mills	voltereta
Such Great Heights- The Postal ...	such
Fallin' High- Safri Duo	fallinhigh
Libertine- Kate Ryan	libertine
Look At Me Now- Jessy	look
Uh La La La	uhlalala
Logical Song (Ramp)- Scooter	logical
Arma La Vida- DJ Karpin	arma

Novedades

CANCIÓN	CÓDIGO
DALE DON DALE- *DON OMAR*	DALE
Ain't No Love- Lexter	nolove
Careful What You Wish For- Texas	careful
Carnival Girl- Texas	carnival
Trouble- Pink	trouble1
Fallen Angel- Elbow	fallenangel
EN TU CRUZ ME CLAVASTE- *CHENOA*	CRUZ
Funky Cold Medina- Tone Loc	medina
Powerless- Nelly Furtado	powerless
Step Into My Office Baby- Belle & Sebas...	step
Pimp- 50 Cent	pimp
Guilty- Blue	guilty
LA ESENCIA DE TU VOZ- *ROSA*	ESENCIA
Shake Ya Tailfeather- Nelly, P.Diddy...	shake
Addicted- Enrique Iglesias	addicted
Dueña De Mi Corazón- Roser	duenade
Escándalo De Amores- J. Urrutia	escandalo
BAD DAY- *R.E.M.*	BAD
I'm Loving It- Tony Santos	lovingit
Sweet Child Of Mine- Guns 'N' Roses	child
Maniac- L5	maniac
Paso A Paso	paso
Paso A Paso 1	paso1
Fúmala- Raimundo Amador	fumala
Ángel Malherido- El Barrio	malherido

Superventas

CANCIÓN	CÓDIGO
GET BUSY- *SEAN PAUL*	BUSY
Dame Tus Besos- Radio Macandé	tusbesos
Soy Gitano- Camarón De La Isla	gitano
Grita!- Vega	grita
Blade- BSO	vampiro
Hoy	hoy
Cómo Pretendes- Manu Tenorio	pretendes
MI CORAZÓN- *FRAN PEREA*	MICORAZON
Volver A Disfrutar- El Canto D	disfrutar
Where Is The Love- Black Eyed P...	thelove
Going Under	going
In Da Club- 50 Cent	inda
NO HACE FALTA- *CRISTIAN*	FALTA
Jump, Jump- Lexter	jump
Matrix- BSO	matrix
Dabadabadá	daba
Faint- Linkin Park	faint
Una Noche Loca- Piercing	noche
WHITE FLAG- *DIDO*	FLAG
El Exorcista- BSO	exorcista
Mueve El Ombligo- Irune Y M. Jesús	ombligo
E Samba- Junior Jack	esamba
Te Necesito- Luis Miguel	necesito
Els Segadors- Himno	segadors
Sintonía Gomaespuma	goma

Top de Movilisto

	CANCIÓN	CÓDIGO
1	TENGO- *QUECO*	TENGO
2	Down- Junior Míguez	down
3	Son De Amores- Andy & Lucas	amores
4	No Es Lo Mismo- Alejandro Sanz	mismo
5	BESO EN LA BOCA- *AXÉ BAHÍA*	BESO
6	Crazy In Love	crazy
7	Loca- Malena	loca
8	Caprichosa	caprichosa
9	Papichulo- Lorna	papichulo
10	Dos Gardenias- Latin Lovers	gardenias
11	Las Tapitas- Anuncio TV	tapitas
12	1 Más 1 Son 7- Fran Perea	serrano
13	TANTO LA QUERÍA- *ANDY & LUCAS*	QUERIA
14	La Madre De José- El Canto Del Loco	madre
15	Una Noche Con Arte- El Arrebato	arte
16	Chachi Piruli- Diego	chachi
17	Rosa Y Espinas- Civera Y Bisbal	espinas
18	Anglia- DJ Marta	anglia
19	Shin Chan- TV	shinchan
20	LA COSTA DEL SILENCIO- *MAGO DE OZ*	COSTA
21	Embrujadas- TV	embrujadas
22	Paquito El Chocolatero- Pasodoble	paquito
23	Dime- Beth	dime
24	Fiesta Pagana- Mago De Oz	pagana
25	Rosas	rosas



MUCHO MÁS EN LA WEB DE MOVILISTO **www.movilisto.com** ¡VISÍTALA!
VISITA EL CANAL DE MOVILISTO EN EL DIAL 277 DE DIGITAL +

¡QUITA TU LOGO!

Si quieres ver el fondo, tu logo ni el de la operadora, hora puedes, ¡es muy fácil!

vía **LOGO BORRAR** al **7777**
¡Tu logo desaparecerá!

CONFIGURA TU MÓVIL MULTIMEDIA

Para recibir correctamente los productos multimedia (Fondos, Logos, Corazones y Poemas a color , Polifónicos, y juegos), tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra **CONFIGURAR** seguida de la **marca de tu móvil** al **7777**.

Ejemplo: **CONFIGURAR NOKIA**
En unos segundos recibirás un mensaje con el que configurar tu móvil

ENVÍA TU MENSAJE AL:

7777

¡EL AUTÉNTICO!

COSTE DEL MENSAJE 0,90€ +IVA

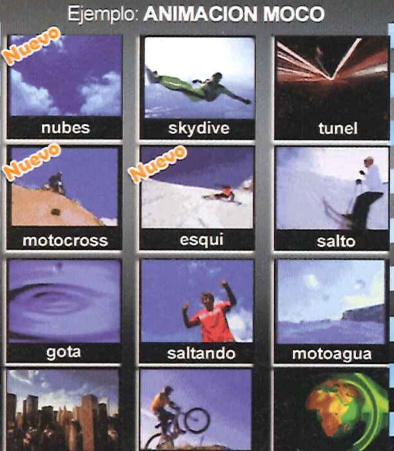
ANIMACIONES

¡ESCENAS DIVERTIDAS E IMPACTANTES!

Consigue las animaciones más alucinantes y compártelas con tus amigos. ¡Descúbrelas!

Envía **ANIMACION** y cada vez recibirás una nueva. Si lo prefieres, envía **ANIMACION** seguido del **código** de la que quieras.

Ejemplo: **ANIMACION MOCO**



Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage. SONYERICSSON T300, T310, T610, T68i. PANASONIC GD87. SIEMENS S55. MOTOROLA T720. SHARP GX-10

Este servicio requiere dos mensajes

MOVIALERTAS de Movilisto

TODOS LOS MÓVILES — ¡Nuevo!

¡TUS PRODUCTOS FAVORITOS CADA DÍA EN TU MÓVIL!

¡POR SÓLO 20 CÉNTIMOS!

Recibe cada mañana tu horóscopo, empieza el día con un chiste o sorprende con un poema cada noche... Es muy fácil ¡y baratísimo! Con las Movialertas, recibirás cada día el producto que elijas... ¡y por sólo 20 céntimos!

CÓMO DARSE DE ALTA

TRABALENGUAS (Nueva)	Envía **ALTA TRABALENGUAS** al **7733**
POEMA	Envía **ALTA POEMA** al **7733**
HORÓSCOPO	Envía **ALTA HOROSCOPO** y signo al **7733**
CHISTE	Envía **ALTA CHISTE** al **7733**
PIROPO	Envía **ALTA PIROPO** al **7733**
MI DÍA	Envía **ALTA DIA** y signo al **7733**
ERÓSCOPO	Envía **ALTA EROSCOPO** y signo al **7733**
DINAMICO	Envía **ALTA DINAMICO** al **7733**

CURIOSIDADES (Nueva)	Envía **ALTA CURIOSIDAD** al **7733**
ANIMADO	Envía **ALTA ANIMADO** al **7733**
ROSA Y POEMA	Envía **ALTA ROSA** al **7733**
SANTORAL	Envía **ALTA SANTORAL** al **7733**
CITAS	Envía **ALTA CITA** al **7733**
BROMA	Envía **ALTA BROMA** al **7733**
REFRÁN	Envía **ALTA REFRAN** al **7733**
PROVERBIO	Envía **ALTA PROVERBIO** al **7733**

CÓMO DARSE DE BAJA

Para darte de baja en tus movialertas envía **BAJA** y el **nombre del servicio** al **7733**. Ejemplo: **BAJA POEMA**
Y si quieres más información de un servicio envía **AYUDA** y el servicio que quieres consultar. Ejemplo: **AYUDA POEMA**

Válido para todos los móviles o compatibles con el servicio. Válido para Movistar. Coste SMS recibido 0,20 €

VIDEOJUEGOS JAVA

NOKIA

¡IMPRESIONANTES AVENTURAS A TODO COLOR!

Los videojuegos más alucinantes para tu móvil. ¡Juega estés donde estés!

Envía **JUEGO** seguido del **nombre del juego** que quieras.

Ejemplo: **JUEGO DIAMANTES**

Móviles compatibles: Nokia 3510i, 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, .7250, 7250i, 7650, N-Gage

Sólo dos mensajes 1,8€

DIAMONDS

JUEGO DIAMANTES

TREAURE QUEST

JUEGO TESORO

DEEP SNOW

JUEGO NIEVE

PLANET ATTACK

JUEGO PLANETA

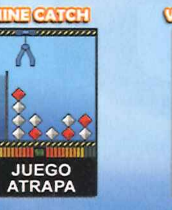
BLOCK MONSTER

JUEGO MONSTRUO

JACK BUBBLE

JUEGO BURBUJAS

SEXYTRIS (¡Nuevo!)
JUEGO SEXYTRIS

MINE CATCH

JUEGO ATRAPA

WALL BREAKER

JUEGO MURO

BLOCKS

JUEGO BLOQUES

SPACE HUNTER

JUEGO ESPACIO

COLLISION COURSE

JUEGO COLISION

COMECOCOS (¡Nuevo!)
JUEGO COMECOCOS



NOKIA SIEMENS ALCATEL

Para poner uno de estos logos en tu móvil envía la palabra **LOGO** seguida del **nombre** del que más te guste y la **marca de tu móvil**.

EJEMPLO: **LOGO DRAGON NOKIA** o **LOGO DRAGON ALCATEL**



Antes de pedirlos consulta compatibilidad con el manual de tu móvil

NOMBRES

NOKIA SIEMENS ALCATEL

¡Tatúa tu nombre o lo que quieras en tu móvil!

Envía **NOMBRE** seguido de tu **nombre** o el **texto** que elijas, el **número de letra** que más te guste y la **marca de tu móvil**. ¡Hay miles de combinaciones!

EJEMPLO: **NOMBRE MABEL12 SIEMENS**



Antes de pedirlos consulta compatibilidad con logos en el manual de tu móvil

También en el teletexto de TVE (página 383), Telecinco (página 777), Antena3 (páginas 737, 738 y 739) y en las autonómicas. La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Atención al Cliente: atencion@movilisto.com. Para contacto profesional: negocios@movilisto.com
Movilisto es una compañía del Grupo iTouch con presencia en España, Portugal, Gran Bretaña, Irlanda, Israel, Australia, Marruecos y Nueva Zelanda

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES SGAERMV&M 528/05/8026



Lo más nuevo de Square Enix

Aunque las novedades de la recientemente creada Square Enix están prácticamente invadidas por ese huracán noticioso llamado *Final Fantasy XII*, este gigante de los RPG's tiene suficientes novedades suculentas como para copar el mercado durante muchos, muchos meses: *Kingdom Hearts II, Dragon Quest V, Full Metal Alchemist, FF X-2 International + Last Mission, Drakengard, Front Mission 4*... por no hablar del esperadísimo *FF VII: Advent Children*. Sentaos y disfrutad, roleros de pro.

Fantasía desencadenada

Final Fantasy XII

Se acabó la espera. Por fin Square Enix ha desvelado los primeros datos del próximo *Final Fantasy*, y tiene todo lo necesario para ser el próximo gran bombazo para PS2

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square Enix**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Verano 2004**

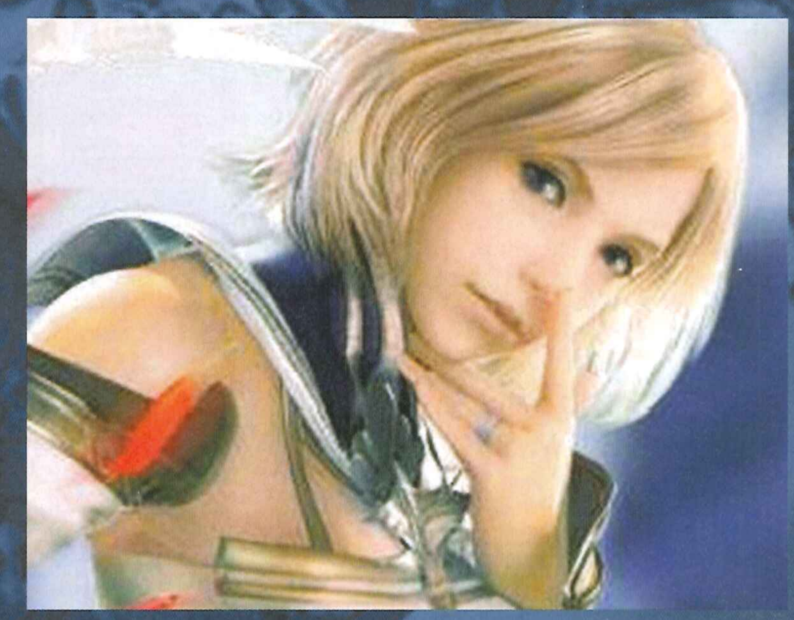
Si hasta ahora los directores de la saga *Final Fantasy* eran algo así como políticos del PP, profesionales más bien grises ensombrecidos por la arrolladora personalidad de Hironobu Sakaguchi, para hacer este *FF XII* los mandamases de Square Enix han confiado en el productor Yasumi Matsuno (que está detrás de juegazos como *Vagrant Story* o las dos entregas de *FF Tactics*), y parece que en lugar de seguir la línea de sus predecesores ha preferido llevar la serie a su propio terreno.

El productor Yasumi Matsuno ha preferido llevar la serie *Final Fantasy* a su propio terreno

Algo que queda bastante clarito no sólo porque el juego estará situado en Ivalice, una nueva versión del mundo donde se desarrolla la saga *FF Tactics* (por lo que aparecerán razas características de la misma, como los *bangaa* o los *viera*), sino sobre todo porque Matsuno se ha rodeado de gente de su confianza, todos veteranos de sus anteriores producciones para Square Enix como el diseñador de personajes Akihiko Yoshida, el director artístico Hideo Minaba o el compositor Hitoshi Sakimoto... Eso sí, fans de Nobuo Uematsu, no empecéis a preparar paquetes bombas para enviar a la sede de la compañía: Sakimoto colaborará en la elaboración de la banda sonora con Uematsu.

Un mundo en guerra

La historia de *FF XII* estará enmarcada en un conflicto bélico, el que lleva años enfrentando al militarizado Imperio de Arcadia, del continente de Valentia, y al Imperio de Rozaria, del continente de Ordalia. Precisamente entre ambos está el pequeño pero estratégicamente vital reino de Dalmaska, que es invadido y sometido por Arcadia al más puro estilo USA, uséase, siendo tan "humanitarios" como un asesino psicótico.













► **SIGUIENDO LA MODA QUE HA IMPUESTO CAPCOM en esto del *motion capture*, Square Enix ha contratado a un actor japonés para darle voz y movimientos a Vaan, el protagonista de *FF XII*. Se trata de Kouhei Takeda, que ha hecho principalmente anuncios y televisión pero se ha ganado a las niponas por su carita de niño bueno.**





Es precisamente allí, en Dalmaska, donde viven los dos protagonistas del juego. Vaan es un ladrón de 17 años que, al haber perdido a su familia durante la conquista, vive a salto de mata y sueña con convertirse en un pirata aéreo. En cambio Ashe, de 19 años, es la única hija del asesinado rey de Dalmaska y, como no está dispuesta a renunciar a su derecho al trono (y el Príncipe Felipe ya ha sido cazado), ha organizado un movimiento de Resistencia contra Arcadia formado por mercenarios para perseguir al líder el Imperio.

Durante una persecución en una de sus incursiones, Ashe pierde uno a uno a sus compañeros de la Resistencia y acaba quedándose sola... será entonces cuando se encuentre con Vaan, que le echará una mano y se acabará desarrollando entre ellos una relación algo distinta a lo visto hasta ahora en los *FF* (vamos, que en esta ocasión quizá no veamos a los *protas* retozando bajo el agua).

El motor usa texturas muy detalladas, trabajando con menos polígonos y mayor fluidez

Cambiar para seguir igual

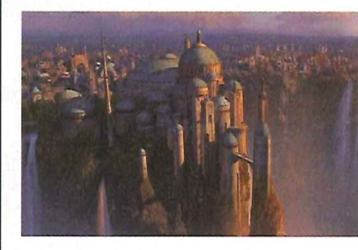
Según ha declarado Matsuno, *FF XII* es el resultado de la maduración a lo largo de ocho años de una idea que el productor tuvo mientras realizaba *FF Tactics*: la de ambientar un juego en un mundo inmaduro en el que los derechos humanos estuvieran mucho más atrasados que en el nuestro (algo así como en *Gran Hermano*, en pocas palabras). Por eso en esta décimosegunda entrega de la saga encontraremos una sociedad basada en castas, igual que en la sociedad india, produciéndose conflictos raciales debido a la abundancia de distintas etnias (de hecho, la mayoría de ellas tendrán sus propios lenguajes).

Eso sí, en el juego encontraremos todo aquello que los fans esperan: los chocobos, que seguirán siendo un medio de transporte fundamental; Cid, cuya personalidad aún no se ha revelado; y, cómo no, los *moogles*, que parece ser que tendrán una apariencia algo más intimidante y terrorífica que hasta ahora (se rumorea que les han añadido rasgos de Marujita Díaz). Una adición interesante son los Jueces, unos personajes que en la serie *FF Tactics* se encargaban de defender la



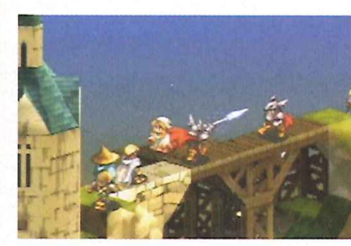
► **LOS FANS DE *FF* SE HABRÁN SORPRENDIDO DE QUE TETSUYA NOMURA haya cedido su habitual puesto a Akihiko Yoshida, el creador de los atractivos diseños de *Vagrant Story* y *FF Tactics*. Pero entonces ¿por qué los protagonistas son clavados a Tidus y Yuna? ¿Será que el espíritu de Nomura se introduce en el cuerpo de los demás diseñadores?**

Un juego lleno de influencias



La saga *Star Wars*

Las primeras imágenes ya dejan entrever influencias en los decorados de la imaginería visual de George Lucas para su saga galáctica, quizás porque los desarrolladores de *FF XII*, como él, han viajado a Turquía para inspirarse. Además, los cacharros voladores que se ven en el juego son muy *starwarseros*...



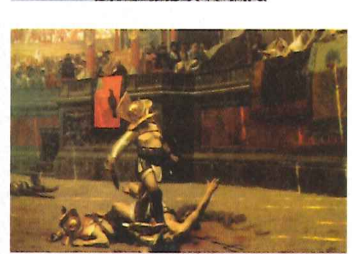
Final Fantasy Tactics

El productor Yasumi Matsuno parece que quiere trasladar buena parte del espíritu de su saga de combates tácticos a *FF XII*, no tanto en cuestión de sistema de combate como a nivel de razas, tipos de personaje y, sobre todo, en cuanto a localizaciones. Al fin y al cabo, *FF XII* ocurre en Ivalice...



El *art-decó*

Los diseñadores han reconocido también la influencia del *art-decó*, especialmente el neoyorquino, en la construcción de los edificios del juego. Con esta denominación se conoce a un estilo en la decoración que mezcla la geometría y la simplicidad, a menudo acompañados de colores brillantes.



El Imperio Romano

Los chicos de Square Enix han querido retratar una sociedad mucho más arcaica y con menos normas, y por ello se han fijado en la brutalidad y la falta de escrúpulos del Imperio Romano... aunque, claro está, también lo han escogido por su grandilocuencia, su poderío y su interesantísima cultura.











Ley y el Orden, castigando a aquellos que no la cumplieran, pero en *FF XII* parece que serán unos "Caballeros del Terror" contra los que los protagonistas deberán luchar (no en vano, el logo del juego está protagonizado por uno de ellos).

Técnicamente increíble

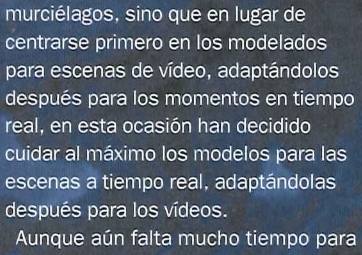
Si con *FF X* los programadores de Square Enix demostraron un increíble dominio del *hardware* de PlayStation 2, todo parece indicar que *FF XII* llevará a la consola a sus límites tecnológicos. Desde luego, que el juego venga como los Donuts de dos en dos DVD's no es gratuito, sino que que se debe a que el equipo de Yasumi Matsuno ha trabajado en un nuevo motor gráfico que nos permitirá movernos en enormes escenarios tridimensionales, en los que además podremos usar una vista en primera persona para explorar.

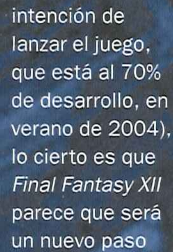
Todo gracias a que el motor usa unas texturas muy detalladas, lo que le permite trabajar con menos polígonos y, por lo tanto, con mayor fluidez y mejores efectos lumínicos. Eso también se traducirá en un menor uso de los magníficos vídeos a los que tan malacostumbrados nos tiene Square Enix, dándole mucha más importancia a las escenas generadas en tiempo real (como ocurría en *Vagrant Story*).

Tanto es así que el diseñador de personajes, Akihiko Yoshida, afirma que para *FF XII* se ha invertido la forma de trabajar habitual de los programadores con respecto a los modelados de los personajes. No, no es que los hayan colgado a todos del techo cual murciélagos, sino que en lugar de centrarse primero en los modelados para escenas de vídeo, adaptándolos después para los momentos en tiempo real, en esta ocasión han decidido cuidar al máximo los modelos para las escenas a tiempo real, adaptándolas después para los vídeos.

Aunque aún falta mucho tiempo para que podamos probar el juego en movimiento (Square Enix tiene la intención de lanzar el juego, que está al 70% de desarrollo, en verano de 2004), lo cierto es que *Final Fantasy XII* parece que será un nuevo paso adelante para la saga, trayendo ese aire fresco que sus detractores llevan años reclamando.

Se han cuidado los modelos para las escenas a tiempo real, adaptándolas para los vídeos







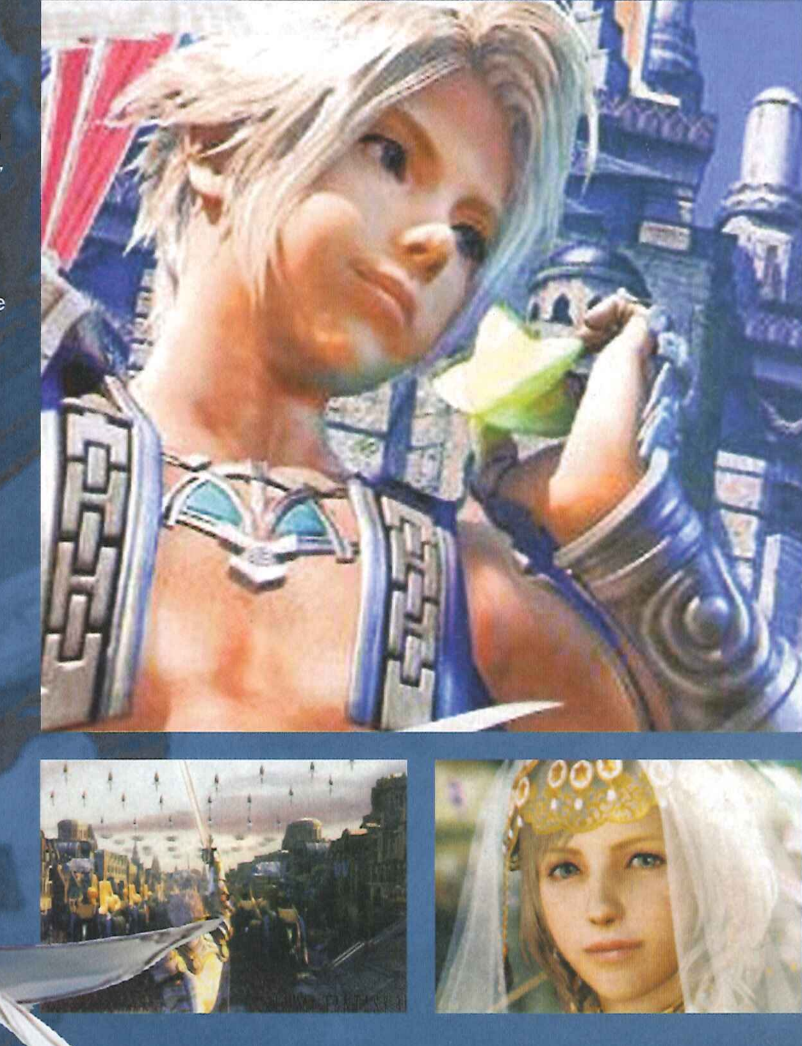


Final Fantasy XII: La presentación





Después de tenernos meses y meses esperando la más mínima información sobre la nueva entrega de *FF*, Square Enix realizó la primera presentación oficial del juego el pasado 19 de noviembre, en uno de los cines que Virgin ha construido en el complejo de ocio Roppongi Hills. Además de los habituales discursitos de los principales instigadores del próximo episodio de la saga, allí se presentó el primer y muy suculento vídeo de *FF XII*, que augura una deliciosa mezcla de la imaginería habitual de la serie con el espíritu y la brillantez técnica del genial *Vagrant Story*.



Sora y abandonaíta

Kingdom Hearts II

Square Enix y Disney debieron quedar muy contentos de su colaboración para hacer *Kingdom Hearts*, ya que esperan lanzar su secuela apenas un par de años después

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square Enix**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **2004**

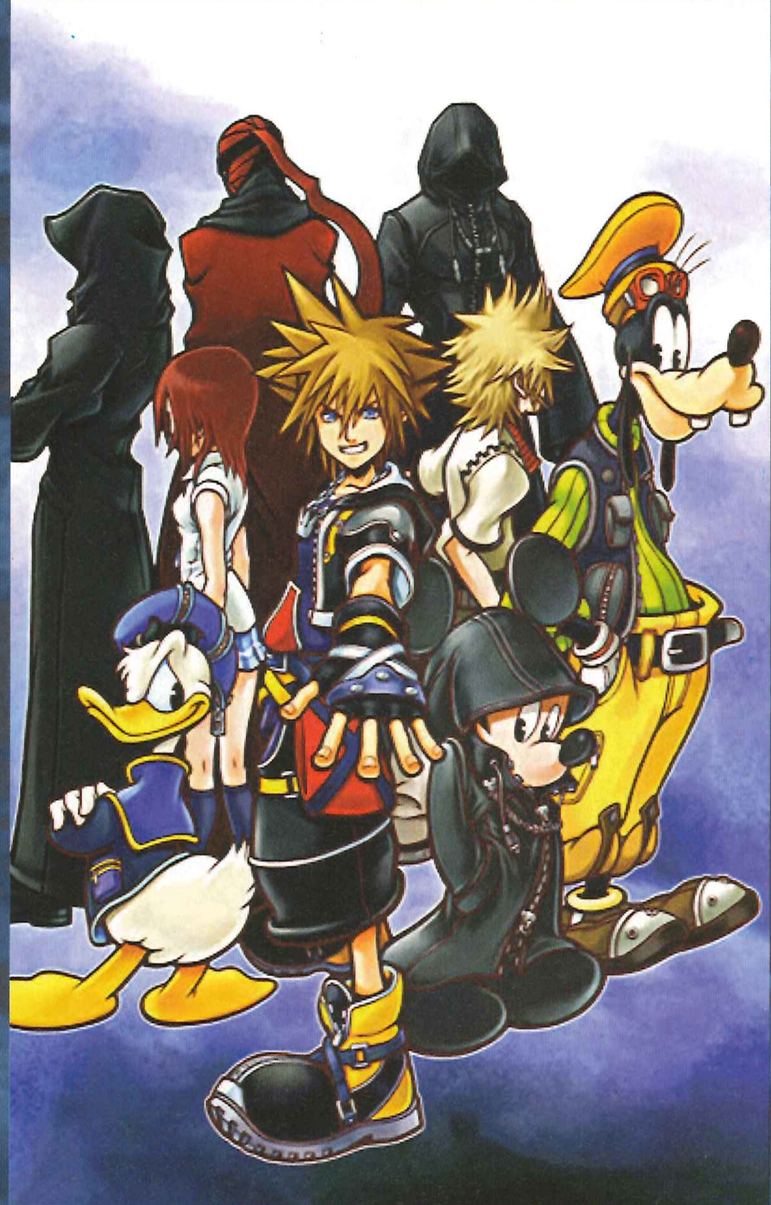
Aunque Tetsuya Nomura era hasta el momento una de las piezas fundamentales de la saga *Final Fantasy*, con el encargo de *FF XII* a Yasumi Matsuno (y, por lo tanto, la recaída del diseño de personajes en Akihiko Yoshida) el creador de Cloud, Squall y todos sus consiguientes clones videojueguiles ha podido centrarse en su nueva carrera como director. No sólo por su estreno como director de animación con *FF VII: Advent Children*, sino sobre todo por ser el máximo responsable de la serie *Kingdom Hearts*, cuya primera secuela para PS2 ya está en desarrollo para ser estrenada en Japón a lo largo del 2004.

Nos enfrentaremos a unos sincorazón mucho más poderosos que los de *Kingdom Hearts*

La historia de este *Kingdom Hearts II* continuará la trama de su predecesor (cosa lógica, teniendo en cuenta que quedó más abierta que la boca de T-Virus cada vez que ve el nuevo vídeo de Nuria Fergó) situándose temporalmente un año más tarde, con un Sora vestido de forma más oscura y comenzando su nueva aventura, por supuesto junto a Donald y Goofy, en Twilight Town, una ciudad continuamente sumida en la oscuridad. Nuestros héroes deberán enfrentarse a unos sincorazón mucho más poderosos que los que aparecían en *Kingdom Hearts*, capaces de mutar su forma y con una mayor agilidad.

En cuanto a los misteriosos tipos vestidos con chubasqueros negros a lo Bruce Willis en *El Protegido*, teniendo en cuenta que Mickey va vestido como ellos, no parecen ser muy malos...

El sistema de combate va a ser prácticamente idéntico al del anterior capítulo de la saga, excepto por algunas mejoras como un refinado sistema de cámaras (algo bastante necesario, teniendo en cuenta que en *Kingdom Hearts* solían dejarte más perdido que Aznar en un congreso de humoristas, las muy desalmadas), mayor cantidad de comandos a utilizar y el uso de distintos trajes para conseguir diversos efectos, en un toque similar pero no idéntico a *FF X-2*.



► **ESPERAMOS QUE EN ESTA OCASIÓN,** **ya que la chica ya recuperó su corazón y está vivita y coleando, Kairi tenga aunque sea un poquito más de protagonismo en *Kingdom Hearts II*... especialmente después de estar todo un año esperando a Sora. ¡La paciencia que deben tener las sufridas novias videojueguiles!**



"¡Hola Tidus tío, cuánto tiempo sin verte!" "No soy Tidus, soy otra creación clónica de Tetsuya Nomura, amiguete"









Buscando respuestas

Nomura y su equipo no sólo planean resolver todas las preguntas que quedaron sin respuesta en el primer *Kingdom Hearts* (otra cosa es si dejarán un buen puñado más en el aire), sino que van a aumentar exponencialmente los personajes que aparecerán en su secuela, incluyendo un buen puñado de protagonistas de la saga *Final Fantasy* y, por supuesto, unos cuantos más de nuevo cuño salidos del papel de calc... estooo... de la pluma de su director. Entre ellos parece estar ese chaval de pelo rubio y de punta que usa una espada llave, por no hablar de ese malo lleno de vendas rojas que parece coordinar a todos los malos malosos de este nuevo título.

Sus desarrolladores ya han confirmado que en *Kingdom Hearts II* no servirá de nada usar partidas grabadas de su antecesor, pero que a cambio podrá seleccionarse el nivel de dificultad del juego exactamente igual que ocurrió en la versión *Final Mix* del primer capítulo de la saga. Tetsuya Nomura ha confirmado, además, que se han diseñado unos cuantos mundos nuevos que se unirán a los que ya aparecían en *Kingdom Hearts*, por supuesto, todos ellos relacionados con personajes de las películas de Disney.

Entre los personajes que aparecerán hay un buen puñado de protagonistas de *Final Fantasy*

Y parece que tendremos aventuras de Sora para rato, ya que según algunos rumores parece ser que el presidente de Buena Vista Games ha encargado a Square Enix ¡¡más de 20 nuevos juegos basados en *Kingdom Hearts* (ya podemos imaginarnos un *KH XIX: Sora y el Asilo Maldito*)!! Por el momento Nomura ha afirmado que su intención es seguir contando con el mismo protagonista mientras siga teniendo cosas que contar sobre él y las historias que surjan sean suficiente-mente interesantes... Vamos que, a no ser que esta primera secuela sea un completo fracaso, vamos a tener Sora y *Kingdom Hearts* durante mucho tiempo.



► **UN EQUIPO DE DESARROLLO LLAMADO JUPITER ESTÁ PREPARANDO para Square Enix *Kingdom Hearts: Chain of Memories*, una continuación directa del primer *KH* para Game Boy Advance. La principal diferencia es que los combates estarán basados en el uso de cartas, y éstos se disputarán en una perspectiva isométrica con gráficos bidimensionales.**



Aquí tenéis a Sora dispuesto a luchar con su nuevo traje... por la pinta que tiene ¿le habrán contratado para jugar a *blitzball*?

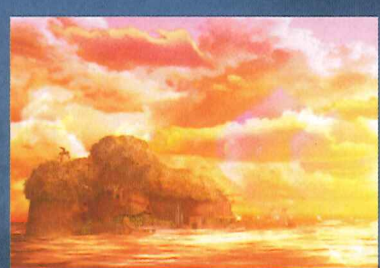












Sembrando pistas





Aquellos aficionados que desbloquearon el final secreto de *Kingdom Hearts* pudieron acceder a un vídeo que presenta algunas pistas (en forma de frases inconexas) de lo que encontraremos en su segunda parte. Se habla de una tercera espada llave, de algo llamado 13ª Orden y de la posibilidad de que el mundo en el que viven los protagonistas no sea el mundo real... pero también siembra incertidumbres. ¿Podría ser Sora un instrumento del mal? ¿Todo lo que ocurre es el principio del fin del mundo? ¿Quiénes son los "inexistentes"? Las respuestas a tantas cuestiones, en *Kingdom Hearts II*...

Tirando de catálogo

Dragon Quest V

Mientras Level 5 sigue ultimando el aparentemente inacabable *Dragon Quest VIII*, Square Enix ha querido suavizar la espera de los fans con el lanzamiento de este *remake*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Arte Piazza**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Primavera 2004**

Pero tranquilos: no encontraréis ni un solo píxel ni un *sprite* en esta nueva versión, ya que sus desarrolladores, los chicos de Arte Piazza (que ya habían intervenido en la realización de *Dragon Quest III* y *Dragon Quest VII*) están rehaciendo totalmente el juego original con gráficos completamente tridimensionales. Sin ir más lejos, las batallas se dinamizarán gracias a la inclusión de numerosas animaciones para los ataques y las magias, tanto de los héroes como de los enemigos, aunque también se les dará cierto movimiento cuando estén esperando turno para atacar. El grupo de héroes seguirá siendo de tres personajes (rediseñados para la ocasión, cómo no) como en el original, pero las primeras informaciones destacan que los villanos aumentarán mucho su número. El juego incluirá también un detalle adaptado del futuro *Dragon Quest VIII*, y es que gracias a su coordinación con el reloj interno de la PS2 el paso de día a noche dentro del título será en tiempo real. Sin embargo, que el juego esté en manos de Arte Piazza no significa que queden excluidos de este nuevo *Dragon Quest V* históricos de la saga tan imprescindibles como el guionista y diseñador de juego Yuuji Horii, el diseñador de personajes Akira Toriyama o el autor de la banda sonora Kouchi Sugiyama, con lo que está prácticamente asegurado que el juego mantendrá toda la magia y el encanto de sus predecesores. Ahora sólo falta que Square Enix por fin se decida a lanzar un *Dragon Quest* en Europa y podamos catarlo en nuestra PlayStation 2...

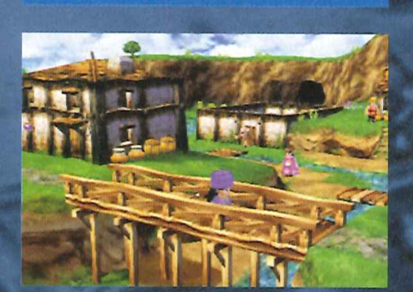
Las batallas se dinamizarán gracias a la inclusión de numerosas animaciones



► **DESGRACIADAMENTE, POCO NUEVO SE SABE DEL PROMETEDOR *DRAGON QUEST VIII*. Square Enix está cuidado mucho su joya de la corona junto a *Final Fantasy XII*, y la información de este juego de Level 5 está llegando con cuentagotas. Eso sí, sus capturas prometen el título visualmente más espectacular de toda la serie.**



"Venga, vamos a dar una vuelta por la isla"
"Hombre, ¿no crees que es más fácil que la isla se dé una vuelta por nosotros?"











Dragon Quest V, clásico imperecedero





La versión original del quinto episodio de *Dragon Quest* apareció en Japón en 1992 y fue el primer juego de la saga lanzado para Super Nintendo, consiguiendo vender la friolera de 2.800.000 cartuchos. Aunque su nivel gráfico, como es lógico, ha quedado muy desfasado a estas alturas, este título de la antigua Enix se ha convertido en todo un clásico gracias a una trama fascinante, que cuenta la historia de tres generaciones de la misma familia, y con toques jugables tan interesantes como la posibilidad de añadir a tu equipo a los monstruos que capturabas. ¿A alguien le extraña que haya sido escogido por Square Enix para reversionarlo?



Alquimistas de acero forjado

Full Metal Alchemist

Durante el pasado Tokyo Game Show, Square Enix dio una agradable sorpresa a los fans del *manga* al anunciar su adaptación para PS2 de un famoso cómic nipón

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Rajcin**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Diciembre 2003**

Aprovechando la notable popularidad que está consiguiendo la versión animada de *Full Metal Alchemist*, estrenada el pasado mes de octubre en tierras niponas, Square Enix quiere lanzar estas Navidades su correspondiente adaptación en formato RPG.

Partiendo del motor gráfico creado para *Kingdom Hearts*, los mandamases de la compañía japonesa han puesto su desarrollo en manos de los programadores de Racjin, autores de juegos como *Busin Wizardry Alternative*, *Primal Image Vol. 1* o *Bomberman Kart* (vale, todos con menos éxito que un disco de *techno* de Pedro Ruiz, pero hay que darle un voto de confianza a los chicos).

Básicamente este título va a ser un *action*-RPG en que controlaremos a Edward Elric, un joven alquimista con un brazo de acero gracias al que podremos atacar a los enemigos con un solo botón, realizando combos si lo hacemos rápidamente. También podremos usar armas y diversos tipos de magia en los combates, aunque sin duda la adición más importante es que podremos pedir ayuda a su primo de Zumo… estoooo… a su hermano Alphonse (a lo *Beyond Good & Evil*), un bestiajo embutido en una enorme armadura que podrá atacar a los enemigos o bloquearlos situándose frente a Edward. Es más, gracias a la habilidad con la alquimia del protagonista, éste podrá convertir, por ejemplo, un trozo de metal en una torreta con la que defenderse… Las primeras imágenes que ha difundido Square Enix de este *Full Metal Alchemist* no auguran un nivel gráfico demasiado impresionante, pero aun así confiamos en que los desarrolladores de Racjin acaben puliéndolo para su próximo lanzamiento navideño.

Será un *action*-RPG en que controlaremos a un joven alquimista con un brazo de acero







► **ESTE *ACTION*-RPG PRODUCIDO POR SQUARE ENIX no será la única adaptación al videojuego con la que va a contar *Full Metal Alchemist*: Bandai también tiene previsto lanzar una versión para Game Boy Advance, pero ni ha anunciado cuándo ni ha mostrado ninguna imagen del cartucho en cuestión.**



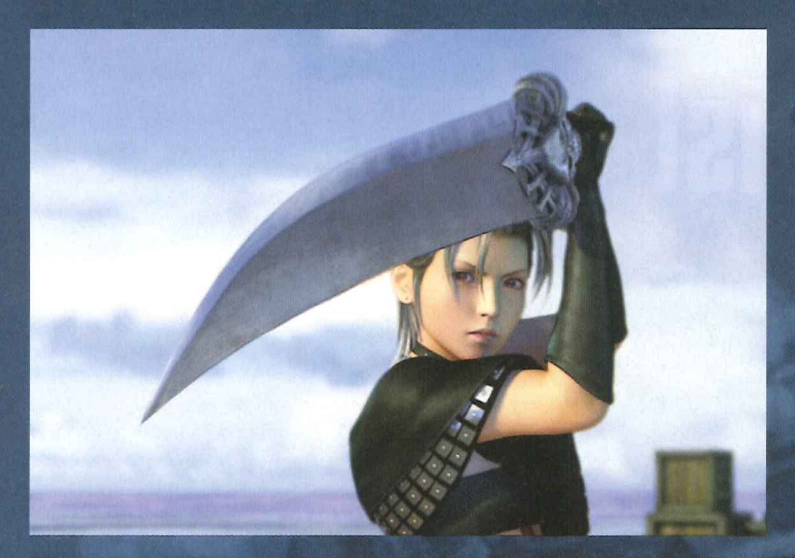


Una historia de alquimia





Tanto el videojuego de Square Enix como el *anime* en el que éste se basa adaptan el *manga Hagane no Renkinjutsushi* de Hiromu Arakawa, que se publica periódicamente en la revista *Shonen Gangan* propiedad de (¡oh casualidad!) Square Enix. El cómic cuenta la historia de dos hermanos, Edward y Alphonse, que aprenden alquimia para intentar revivir a su madre con resultados catastróficos: provocan una explosión en que el primero pierde un brazo, mientras que el segundo queda totalmente destrozado. Afortunadamente, los conocimientos de alquimia de Edward le permitirán injertarse un brazo de acero, además de revivir el alma de su hermano dentro de una armadura metálica…



Final Fantasy X-2 International + Last Mission

La buena, la exhibicionista y la mala

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square Enix**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Electronic Arts**
Lanzamiento **Febrero 2004**

Apenas unos días después del lanzamiento prevista de *FF X-2* en Europa, el 12 de febrero, Square Enix lanzará en Japón una nueva versión del esperadísimo RPG denominada *FF X-2 International + Last Mission* (que aún no se sabe si será la que nos llegará a nosotros).

Este título incluye una nueva mazmorra de *bonus*, la Torre de Yadonoki, a la que acuden las protagonistas tres meses más tardes del final del *X-2* original. Si no contamos con una partida grabada del juego finalizado, sólo podremos recorrerla hasta su cúspide y recoger ítems, pero en caso contrario descubriremos toda la historia que hay tras ella, accediendo a un nuevo final. Pero ésa no es la única novedad que incluirá este *International + Last Mission*. Nuestras heroínas podrán utilizar nuevos trajes que les darán acceso a nuevas clases durante los combates (como la llamada "Psychiccer"), además de un modo de capturar monstruos bautizado como modo "Creature Create". Con él podremos cazar bichejos mediante trampas para, después, poder usarlos en las batallas como aliados o incluso obtener nuevos ítems al hacer pelear monstruos contra monstruos. Desde luego, unos añadidos nada gratuitos que rezamos para que estén incluidos también en la versión del juego que llegue a España.





Final Fantasy VII: Advent Children

El retorno (peliculero) del mito

Plataforma **DVD Vídeo**
Desarrollador **Square Enix**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Verano 2004**

Sin duda uno de los proyectos más esperados de Square Enix, esta película animada de aproximadamente una hora de duración está realizada por gran parte del equipo que participó en el juego original, como el antiguo director y ahora productor Yoshinori Kitase, el diseñador de personajes y ahora codirector Tetsuya Nomura, el guionista de ambas versiones Kazushige Nojima, el recurrente director de arte Yusuke Naroa y, por supuesto, el imprescindible Nobuo Uematsu en la banda sonora.

FF VII: Advent Children nos narrará una historia situada dos años más tarde del final del juego, enmarcada en un mundo postapocalíptico (completamente destrozado por culpa por la batalla contra Sephirot) en el que el mítico Cloud Strife deberá enfrentarse a un nuevo y poderoso enemigo, además de a la amenaza del llamado Síndrome de la Cicatriz de Estrella. Según los máximos responsables de la película, ésta presentará un total de 20 personajes distintos, algunos de los cuales despertarán muchas preguntas entre los fans de *Final Fantasy VII*.

Con el film a un 10% de su desarrollo aún es muy pronto para saber si llegará a España pero, teniendo en cuenta el enorme éxito de la saga en nuestro país y el mito creado entorno al RPG original (y a la resurrección de cierto personaje), sería extrañísimo que no acabase llegando a nuestras tiendas.







Drakengard

Yo para ser feliz quiero un dragón

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Cavia**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **2004**

Uno de los nuevos títulos más interesantes de la recién creada Square Enix, este *action*-RPG (según sus desarrolladores, inspirado en la mitología celta aunque mezclada con la cultura japonesa) nos pone en la piel de seis personajes jugables distintos, cada uno con sus propios ataques, que lucharán contra el malvado Imperio tanto a pie como sobre dragones.

Las fases más espectaculares de *Drakengard* serán, sin lugar a dudas, aquellas en que combatamos a lomos de un dragón, que han sido realizadas por parte del equipo que trabajó en la saga *Ace Combat* para Namco y que se ha inspirado en ella, dándonos total libertad de movimientos por unos enormes escenarios abiertos. Aun así, las misiones a pie también tienen una pinta excelente gracias a las 60 armas distintas a utilizar, con las que tenemos que enfrentarnos a los entre 2000 y 3000 enemigos que podemos encontrar en el campo de batalla.

Un detalle interesante es que ganaremos experiencia absorbiendo las almas de los enemigos, pero con ella aumentaremos de forma separada el nivel de las armas, las magias y los monstruos. En total *Drakengard* ofrece 20 horas de juego, que se multiplican hasta 100 si queremos ver los 5 finales distintos del mismo.



"Oye Patxi, creo que te pasaste cuando dijiste que ibas a darle un poquitín más de potencia al ventilador"









Front Mission 4

Robozes en guerra

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square Enix**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Finales 2003**

Situado temporalmente entre el primer y el segundo *Front Mission*, en concreto 6 años más tarde del final del primer episodio de la saga, este título estará protagonizado por dos personajes: Elsa, una oficial francesa de 22 años destinada a unas nuevas instalaciones de investigación de tecnología armamentística que antes estuvo en el Ejército Francés, y Daryl, un sargento yanqui de 32 años que, a pesar de su evidente talento, ha sido bajado de rango debido a su insistencia a poner en duda las órdenes de sus superiores.

Front Mission 4 contará con 10 veces más mapeados que su antecesor en la saga y, además, presentará un nuevo sistema de combate. En él los personajes adquirirán puntos de experiencia al final de las batallas llamados "EP", que podremos usar más tarde para comprar habilidades que, una vez equipadas (podremos llevar encima un máximo de tres), podremos usar en determinados momentos de las peleas. Lo original del caso es que estas habilidades no estarán basadas en comandos, sino que funcionarán en términos de probabilidad.

Cuando sea lanzado en Japón, este *Front Mission 4* irá acompañado de una demo jugable de *Front Mission Online*, el primer juego en red de la saga, lo que hace a este juego aún más atractivo para los fans de los RPG's estratégicos.



¿Un soldado americano hablando japonés? Vaya... ¿pero los americanos saben dónde está Japón?



El maravilloso mundo de los videojuegos

Momentos que nos helaron la sangre (o no)

El presente reportaje podría parecer pedante a algunos de nuestros lectores, más que nada porque eso de decidir cuáles son los mejores momentos de los videojuegos entre cuatro personas queda un poco grandilocuente. Pero bueno, tomadlo como la opinión personal de unos niños grandes que recuerdan sus batallitas de juventud. Seguramente muchos no estaréis de acuerdo con las opiniones aquí vertidas, así que ya sabéis: las quejas, insultos y amenazas enviádselas a Drako a la sección Al Habla (unos que saben escurrir el bulto).

01. final bosses



Psycho Mantis, *Metal Gear Solid*

Todos los *final bosses* de *MGS* merecerían estar en esta sección, pero el combate contra Psycho Mantis se lleva la palma. Y es que un tipo que puede hacer volar los objetos de tu habitación y hacer que tu futura novia te ataque se merece todo el mérito del mundo.



Sephirot, *Final Fantasy VII*

Dejando a un lado el carisma del personaje, su combate final era de los que hacen que la sangre se te hiele en las venas. Tanto en su primera forma como en su última aparición, Seguro Sephirot...



Romeo Guilderstein, *Vagrant Story*

Este fanático religioso ponía los pelos de punta, tanto en su versión semihumana (con una espada crucifijo) como en su forma de ángel oscuro. Además, pelear en la azotea de una catedral impresiona.



Mundus, *Devil May Cry*

Tres combates de lo más disputados (incluyendo uno aéreo y otro plataformero). Y lo que es mejor, contra un personaje enorme que variaba continuamente de forma hasta deshacerse en un charco de lava en la última lucha.



Anubis, *Z.O.E.: The 2nd Runner*

Un combate épico dividido en tres fases, que nos obligaba a luchar en las dos últimas ¡con Jehuty hecho pedazos! Sólo por esto perdonamos ese *cutreenfrentamiento* con el que acababa el primer *Z.O.E.*

02. intros

Final Fantasy VIII

Majestuosa, espectacular, fantástica, mágica y todos los halagos que se os ocurran para la escena de presentación más impresionante de las que se han visto en PlayStation. Tenía amor, acción, misterio y, lo que es más importante, ¡¡te dejaba con unas ganas locas de pillar el juego!! Nunca tan pocos segundos pusieron a tantos jugones en antecedentes de una historia.





Legacy of Kain: Soul Reaver

Viendo la enigmática *intro* del primer *Soul Reaver*, que de una sola tacada nos informaba sobre el estado de decadencia de Nosgoth, la maldad de Kain y los motivos de Raziel para curtirle el lomo, uno no puede más que preguntarse en que están pensando los señores de Crystal Dynamics para no haberse "currado" al mismo nivel las cinemáticas de sus continuaciones.

Resident Evil 2

Una de las secuencias iniciales más famosas de la gris de Sony. Nos mostraba cómo Leon S. Kennedy (por un lado) y Claire Redfield (por otro) entraban en la ciudad de Raccoon City, cómo tenían su primer encuentro con la población autóctona (un poco caníbales ellos) y cómo se cruzaban sus caminos en su huida de los zombis. Puro cine de serie B que hubiera firmado sin dudarlo el mismísimo George A. Romero.



Metal Gear Solid 2

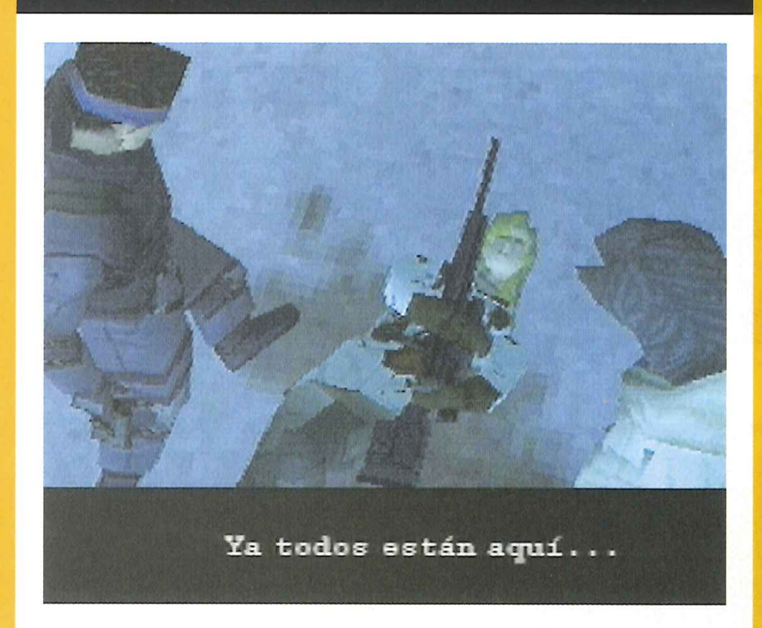
Los *MGS* no necesitan demasiadas presentaciones, pero el amigo Kojima decidió abrir *Sons of Liberty* con una espectacular caída en *rappel* desde el puente más famoso de Nueva York de un Snake semitransparente a causa del camuflaje óptico... En fin, que fue poner el DVD en la consola y desencajarse las mandíbulas de toda la Redacción. ¡Qué directorazo de cine hubiera sido Kojima!

Devil May Cry

Dante está aburrido en su despacho esperando un encargo de verdad (uno que implique matar a unos cuantos demonios, para entendernos) cuando recibe la visita de una preciosidad llamada Trish que le ataca salvajemente y ¡le atraviesa con una espada! Una buena ocasión para demostrar que Dante las tiene bien puestas (las pistolas, claro). Una *intro* espectacular y generada por la consola.



03. dramáticos



La muerte de Sniper Wolf, *Metal Gear Solid*
Todas las muertes del primer *MGS* provocaban su correspondiente lagrimilla, pero la de la peligrosa francotiradora, lanzando su discurso sobre la fría nieve y pidiendo a Snake que la remate hacía llorar a moco tendido... sobre todo a un jovenzuelo Otacon.



La muerte de Aeris, *Final Fantasy VII*
Pocas escenas han puesto la piel de gallina como aquélla en la que Sephirot ensarta como aceituna ¡a la *prota* femenina de *FFVII*! Con razón hay quien aún sigue intentando resucitarla...



La muerte de Sidney, *Vagrant Story*
Sidney era un personaje un tanto ambiguo, pero caía bien. Por eso su horrible muerte con la espalda despellejada ponía de punta los pelos de la nuca (y te dejaba con unas ganas locas de matar al malo).



Steve mata a su papá, *RE Code: Veronica X*
Para salvar a su compañera Claire, Leonardo Di... que digamos, Steve Burnside, se ve obligado a matar a su padre (que ya estaba un poco zombi, la verdad). Una escena muy cruda y totalmente inesperada.



La muerte de Mareg, *Grandia 2*
Este RPG llevaba el tema del sacrificio a un nivel de lo más bestia. Y no lo decimos por el aspecto de Mareg, sino porque acababa masacrado por una ingente cantidad de enemigos.

04. sexys



Ducha de Lara, *Tomb Raider II*
Antes de la aparición de Lady Croft el mundo de los videojuegos estaba prácticamente virgen en eso de los momentos sexys. De todas sus escenas picantonas, ésta fue sin duda la que más revuelo armó.



Tortura de Rain, *Fear Effect 2: Retro Helix*
El segundo *Fear Effect* era una continua insinuación, pero ninguna escena era tan subida de tono como la que nos presentaba a una de las *protas* en ropa interior y con un insecto en salva sea su parte...



Rena en la bañera, *Mr Moskeeto*
Controlamos a un mosquito que debe sacar sangre a una jovencita que está ¡en la bañera! Y si sólo fuera eso... pero es que lanzaba unos gemidos que poco tenían que ver con la higiene personal.



Cualquier batalla, *Dead or Alive 2*
La saga mamporrerra de Tecmo siempre ha jugado la baza de las señoritas ligeritas de ropa. *DOA 2* no fue una excepción, aunque no llegaba al extremo de su *DOA Xtreme Beach Volleyball* para X-Box.

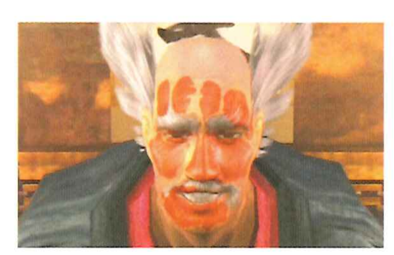


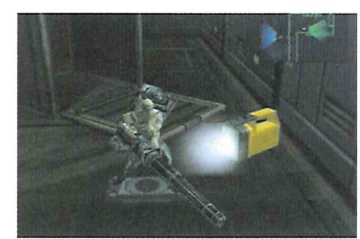
Ducha de Aya Brea, *Parasite Eve 2*
Pocas veces los desarrolladores habían introducido al jugador en la habitación de una protagonista mientras se toma un merecido descanso... y si encima era una rubia de ojos azules y con un cuerpo escultural, el interés (y la temperatura) suben muuuuchos enteros.

05. divertidos









En La Taberna de la Abeja, *Final Fantasy VII*
Cloud Strife era el héroe ceñudo y conflictivo por antonomasia... hasta que los programadores decidieron vestirle de mujer en esta hilarante escena para engañar a un mafioso.

Daxter, *Jak II: El Renegado*
Aunque Daxter era el auténtico héroe al final de la primera parte, en *Jak II* es el secundario cómico por excelencia. Impagables sus comentarios jocosos sobre la desaparecida mudez de su compañero Jak...

Final de Kuma, *Tekken 4*
La idea de meter un oso guardaespaldas en un *beat'em-up* ya es un toque muy surrealista. Pero la escena final que protagoniza junto a Heihachi hizo que más de un redactor de *Planet* se revolcara por el suelo...

La sombra de Vulcan Raven, *Metal Gear Solid 2*
Kojima llenó su segundo *MGS* de bromas varias y autohomenajes, pero sin duda el mejor era el susto que Snake se pega al ver la sombra de un Vulcan Raven... ¡de juguete!

06. indignantes









Fases nave Gumi, *Kingdom Hearts*
La idea de hacer fases de transición en una nave espacial era, a priori, bastante interesante. El problema es que la factura técnica de dichas fases fue digna de Spectrum...

Luchas finales, *Legacy of Kain: Soul Reaver 2*
Después de pasarse un 90 % de este dificilísimo juego derrotando enemigos, saltando plataformas y resolviendo puzzles llegamos al final y... ¡no podemos morir! Aburridísimo.

Discurso parte final, *Metal Gear Solid 2*
El combate contra Solidus Snake ya resultaba algo decepcionante, pero es que el discurso que seguía a éste podía dormir a las piedras. ¡Un poquito menos de filosofía, señor Kojima!

Combate contra Anubis, *Z.O.E.*
Después de hacer boca cargándonos a la pesada de Viola, llegamos al combate final ¡y sólo tenemos que intentar no morir! ¿Se puede acabar peor un juego?

07. surrealistas









Asteroids con patos, *Barbie Cabalga y Juega*
Los asiduos ya sabéis la especial "predilección" que sentimos por este título. Y es que Barbie se la ha ganado con cosas como esta ¿parodia? de todo un clásico.

Final Perro, *Silent Hill 2*
Konami suele meter finales humorísticos en los *SH*. Pero de todos ellos, el más hilarante era éste que nos revelaba que el culpable de todo había sido un perro que había movido los hilos desde una sala de control.

Serge y Lynx "cambian posiciones", *Chrono Cross*
Square nos regaló uno de los grandes momentos del rol consolero cuando decidió cambiar las personalidades del bueno y el malo en *Chrono Cross*... ¿Influencias de *Dragon Ball*?

Minijuego Ciclista Temerario, *Mr Moskeeto*
¿Qué es más increíble? ¿Un minijuego en que dos japoneses en bici se empujan fuera de un pilar? ¿O dos redactores capaces de jugar más de 100 partidas a algo así?

08. trepidantes



En jeep contra Liquid Snake, *Metal Gear Solid*

No sabemos si es el disparar desde un *jeep* a toda velocidad o que el amigo Liquid no se muere ni a la de tres, pero el caso es que la persecución final es de infarto.



Huida de Mansión Ashford, *RE Code: Veronica X*

De todas las cuentas atrás acaecidas en los *RE* (y van unas cuantas) ésta es posiblemente la más difícil y frenética, porque encima hay una visita de Albert Wesker por el camino...



Desactivando bombas, *Headhunter*

Jack Wade tiene que viajar de punta a punta de la ciudad a lomos de su motocicleta desactivando unas fastidiosas bombitas antes de que el reloj llegue a cero... Difícil porque sí.



Desembarco de Normandía, *Medal of Honor: Frontline*

Esta fase no es famosa sólo por su realismo... es que si no quieres un ombligo nuevo tienes que moverte por la playa a toda mecha.

09. repugnantes



Transformaciones del monstruo Birkin, *RE 2*

Han quedado un poco desfasadas, pero las apariciones del antiguo doctor transformándose en algo cada vez más horrible fueron de lo más asquerosito.



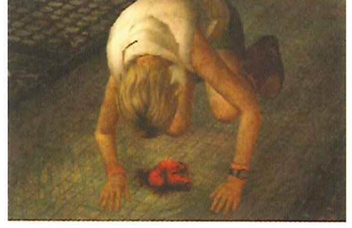
Cualquier ejecución, *Manhunt*

Estrangulamientos, seseras reventadas, cuellos degollados, apaleamientos sin contemplaciones... ¡Hay que tener un estómago a prueba de bomba para aguantar este juego!



Transformación mujer, *Parasite Eve 2*

El primer enemigo con el que nos enfrentaremos en este juego tiene una forma muy normalita... hasta que se le revienta la mandíbula, le salen garras e intenta arrancarte la yugular, claro.



Heather vomita un feto, *Silent Hill 3*

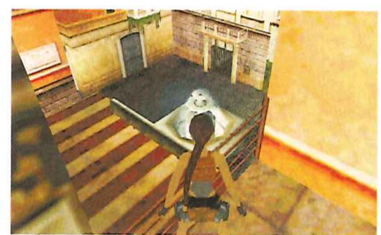
Es lo que tiene llevar a un Dios maligno dentro, que el momento de sacártelo de dentro es más bien poco agradable. Y luego encima viene Claudia y lo arregla...

10. frustrantes



Parte final, *Silent Hill*

En su última fase se unían dos circunstancias bastante odiosas: por un lado, que las leyes del tiempo y el espacio habían pasado a mejor vida y, por otro, que los puzzles eran cada vez más difíciles.



Cualquier abismo, saga *Tomb Raider*

Los saltos de Lara han de ser perfectos: en la dirección adecuada, con la carrerilla adecuada y la fuerza adecuada, para ver si tiene a bien agarrarse al próximo saliente.



Todo, *Contra: Shattered Soldier*

Fue una buena idea lo de imitar la jugabilidad en 2D de la saga clásica... pero ¿no se pasaron un poco con eso de que no haya manera de escapar de los tiros de los enemigos?



Tiro con arco, *Robin Hood: Defender of the Crown*

Si ya es rarito eso de hacer un *shooter* con arco, encima no ponemos ni un punto de mira para apuntar. ¡A acertar de chiripa!

11. terroríficos



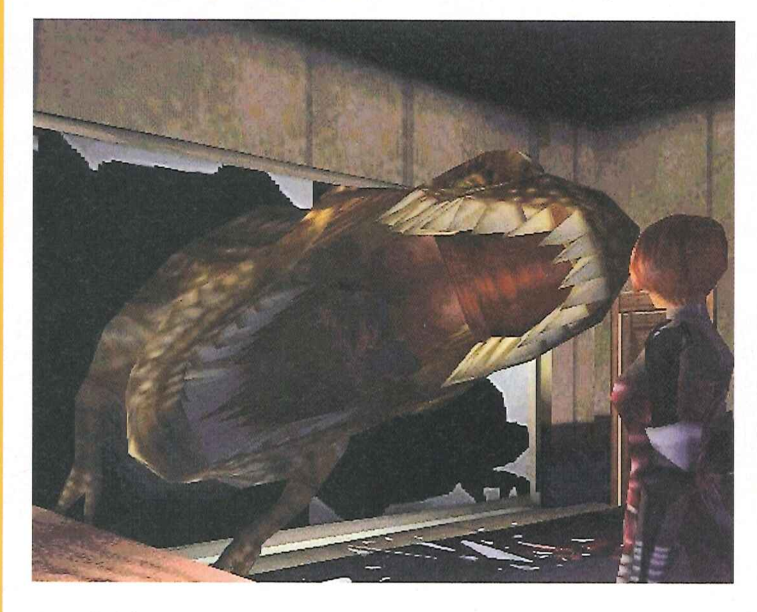
Transformación de Lisa, *Silent Hill*

Vale, para cuando ocurría esta escena todos sabíamos que algo raro pasaba con esta tierna enfermera, pero no por ello verla transformarse en algo horrible era menos desagradable...



Aparición del Licker, *Resident Evil 2*

Kain nunca olvidará el momento en que puso dicha escena a unas amigas y consiguió que huyeran despavoridas (consejo de *Planet*: ser un *freak* de los videojuegos no ayuda en absoluto a ligar).



Aparición del Tyranosaurus Rex, *Dino Crisis*

A Capcom eso de dar sustos siempre se le ha dado mejor que a nadie. Por ejemplo, esta cabeza de T-Rex que irrumpía en una tranquila habitación en el momento menos esperado, que provocó un récord de visitas al lavabo de casa entre los jugones de PS One.



Aparición del primer fantasma, *Project Zero*

Su terror se basa en el "mal rollo" puro y simple más que en los sustos gratuitos. Pero la primera aparición fantasmagórica era todo un *shock*... Aunque luego ya nos acostumbramos un poquito.



Momento del espejo, *Silent Hill 3*

Como ya habían convertido en monstruos a otros personajes, Konami decidió que la protagonista de *SH 3* también se viera un tanto... digamos... diferente. ¡Si es que se la saben todas para asustarnos!

12. finales



Ace Combat 4: Trueno de Acero

Después de pasarnos todo el juego viendo lo que pensábamos que era la historia de la desgraciada infancia de nuestro protagonista, en las últimas misiones descubríamos que todo había sucedido en el otro bando... en dos palabras: *im prezionante*.



Silent Hill 2

De todos los finales de este juego, "En agua" era el mejor. Su argumento era igual de sugerido que el resto del juego, pero más o menos nos explicaba que James Sunderland, después de todo, no era tan buena persona.



Metal Gear Solid

¡Que levanten la mano los que tuvieran la sensación de que este juego no iba a acabarse nunca! El combate contra el Rex, la lucha con Liquid, la persecución de *jeeps*... Incluso el filosófico final *made in* Kojima resultaba magistral.



Final Fantasy VIII

Quizá sólo haya algo más emocionante que el inicio de *FF VIII*: su final. Nos mostraba a un Squall perdido en una especie de pesadilla temporal recurrente, y hasta el final no sabíamos si conseguiría escapar... Raro, pero espectacular.



Shadow of Memories

Pese al desprecio general hacia este juego, pocas veces nos han sorprendido tan gratamente como con los finales múltiples de este título, mostrándonos una historia cíclica y compleja en la que nada era lo que parecía.

No hay mejor odio que el odio entre hermanos

ARC: El Crepúsculo de las Almas

Después de tres ediciones para PS One que nunca llegaron a España, Sony nos trae uno de los RPG's más adorados por los jugones japonesitos

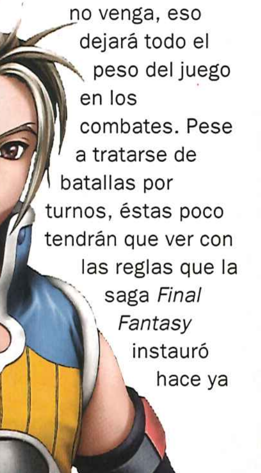
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Cattle Call Editor**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Enero**

Más vale tarde que nunca. A la cuarta, por fin vamos a poder disfrutar de un episodio de la saga *Arc the Lad* (no nos preguntéis a que viene el "acortamiento" del nombre) en versión PAL. Para los que no hayan oído nada sobre este juego, *Arc the Lad : Twilight of the Spirits*, cosa bastante extraña teniendo en cuenta que salió en Japón hace ya muchos meses, os diremos que se trata de un RPG con apuntes de estrategia cuya mayor virtud es una historia de ésas que te obligan a jugar para saber que va a ocurrir en la siguiente escena.

Arc nos traslada a un mundo habitado por dos razas: los humanos (altivos y belicosos como buenos coespecímenes de George Bush Jr.), y los *deimos*, que cuentan con diversas clases de subrazas, pero que tienen en común tener bastante más de monstruo que de humano. En cada uno de estos dos mundos viven Kharg y Darc, hijos de un matrimonio secreto entre una humana y un *deimo*, separados por el destino y que desconocen que el otro existe... Pues bien, como eso de que dos razas antagónicas convivan pacíficamente no puede durar mucho, humanos y *deimos* acabarán enfrentándose por el control de las Piedras de los Espíritus, unas rocas con un enorme poder mágico que son vitales para la supervivencia de ambos. Lo primero que destaca en *ARC: El Crepúsculo de las Almas* es que la exploración es bastante limitadita. No faltan fases a lo "busca tal objeto y dáselo a tal personaje", pero éstas son de lo más sencillas, sobre todo porque viajaremos de un lugar a otro mediante unos mapas en los que sólo podremos escoger un destino y ver cómo nuestro personaje se mueve hasta allí directamente.

Lo mejor del juego es sin duda la interesante y trágica historia de los dos hermanos

Pero como no hay mal que por bien no venga, eso dejará todo el peso del juego en los combates. Pese a tratarse de batallas por turnos, éstas poco tendrán que ver con las reglas que la saga *Final Fantasy* instauró hace ya









¿Hermano, pero qué has hecho?

El juego nos narrará la historia de los dos hermanos, Kharg y Darc, alternando el control de ambos. Aunque desde luego, parecen una versión de *Hombre rico, hombre pobre*, pasada por el filtro de *Final Fantasy*...



Kharg

El hermano más "humano" está viviendo con su madre, Lady Nafia, la reputada dirigente de su pueblo. Resumiendo, es un principito mimado al que todos pretenden cuidar, y en especial su madre. Ni que decir tiene que la sangre de los *deimos*, a los que odia por encima de todo, corre por sus venas.



Darc

Esclavizado por una bruja con aspecto de rana, Darc es todo lo contrario que su hermano. Sus compañeros *deimos* le odian por ser un mestizo, y tan sólo las palabras que su padre muerto le lanza en sueños le ayudan a seguir adelante. La guerra contra los humanos que se avecina le dará la oportunidad de ser un líder.



¿Esos "-50"significan que les han quitado puntos de vida?¿O les han multado por horteras?

muchos años. Al contrario, los combates se parecerán más a juegos como *Breath of Fire: Dragon Quarter*, ya que contaremos con una distancia limite por la que podremos movernos y atacar. Pero lo más importante es que las batallas tendrán un gran componente estratégico, ya que si conseguimos atacar al enemigo desde un punto debil (como por ejemplo la espalda o un costado) multiplicaremos el daño. Añadid a esto un sistema de mejoras sencillo pero muy intuitivo, y los típicos hechizos y ataques especiales que todo juego de este tipo debe tener para haceros una idea de lo que va a ser este título. Un juego de rol que quizá no sea una revolución a nivel técnico,(los *efecots* no van a ser precisamente los de *Final Fantasy X*) pero que seguro que dejará completamente satisfechos a los fans del género que quieran probar un sistema de juego un tanto diferente.

El lugar desde el que ataquemos a un enemigo tendrá mucha importancia en los combates


Rol original y del bueno

Técnicamente hay juegos mejores

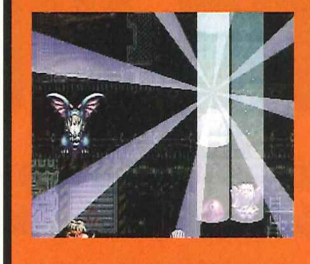

Estoooo... o este enemigo tenía luciernagas en lugar de sangre, o los desarrolladores deberían dejar de beber *sake*.





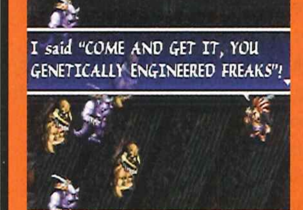


Poniéndonos en antecedentes...



Arc the Lad (1995)

El primer juego de la serie no era precisamente una maravilla. El desarrollo se basaba en ir pasando mazmorras y algunos puzzles con una dinámica completamente lineal. Además las batallas se disputaban en dos dimensiones, aunque ya tenía mucha importancia la estrategia. Por cierto... ¿a qué no adivináis como se llamaba el protagonista?



Arc the Lad II (1996)

Esta segunda parte daba más de todo: más personajes, más historia, más horas de juego y, lo que es más importante, un desarrollo más complejo que rompía con la linealidad y permitía cierta libertad. Aunque tampoco era para echar las campanas al vuelo, la verdad. A Arc, la estrella del primer juego, se unió en esta ocasión Elc.



Arc The Lad III (1999)

Para algunos fue un paso adelante definitivo... aunque para otros retrocedió respecto al episodio anterior. La saga paso al mágico mundo 3D, pero sus combates perdieron tamaño (los escenarios eran mucho más pequeños) y número de participantes (de 5 a 4). Por cierto, el bueno de Arc está vez no salía hasta el final. Eso sí es carisma.


A Darc le toco vivir como un esclavo mientras su hermano hacía de príncipe. Por eso ahora el tio está que arde.


Y aquí tenemos al principito... Pero no os engañéis, bajo de esa melena de Bustamante esconde orejas de monstruo.



La evolución llega a la saga *Ridge Racer*

R. Racing Victory

Ridge Racer V fue uno de los juegos que inauguró el catálogo para PS2. Una saga mítica que regresa con bastantes novedades, conservando todo su espíritu

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **Electronics Arts**
Lanzamiento **Marzo 2004**

Existen dos grupos diferenciados entre los seguidores de los juegos de velocidad: aquéllos para los que prima el realismo sobre el resto de aspectos de un juego, y que suelen elegir a *Gran Turismo* o títulos de Formula 1, y un segundo grupo formado por aquéllos que disfrutan de la jugabilidad y de la velocidad porque sí, sin preocuparse demasiado de la física o la mecánica de un vehículo. Para este segundo grupo llegará en pocos meses el juego que está condenado a convertirse en rey absoluto de la velocidad más *arcade*, *R Racing Victory*, nuevo episodio de la saga *Ridge Racer* que regresa a PS2 con excelente aspecto.

Para empezar, sorprenderá el increíble trabajo realizado por los programadores para pulir la gran cantidad de defectos gráficos que acompañaron la primera incursión de la saga en los inicios de PS2. El *aliasing* tan exagerado parece ser que desaparecerá y los dientes de sierra pasarán a mejor vida, se ganará un enorme realismo en el diseño de los diferentes circuitos y especialmente en el modelado de los coches, que será prácticamente comparable al de *GT 3*, aunque el número de modelos de vehículos existentes sea infinitamente inferior. Reflejos de luz y algunos efectos de partículas completarán un apartado gráfico, que transmite toda la velocidad de la que gozaremos en el juego.

Siguiendo con la tradición de la saga, continuaremos contando con un gran sonido

Siguiendo con la tradición de la saga, continuaremos contando con un buen sonido y una banda sonora de excepción, con temas que van del *funky* al *dance*, y que aderezarán con mucha gracia las diferentes competiciones.

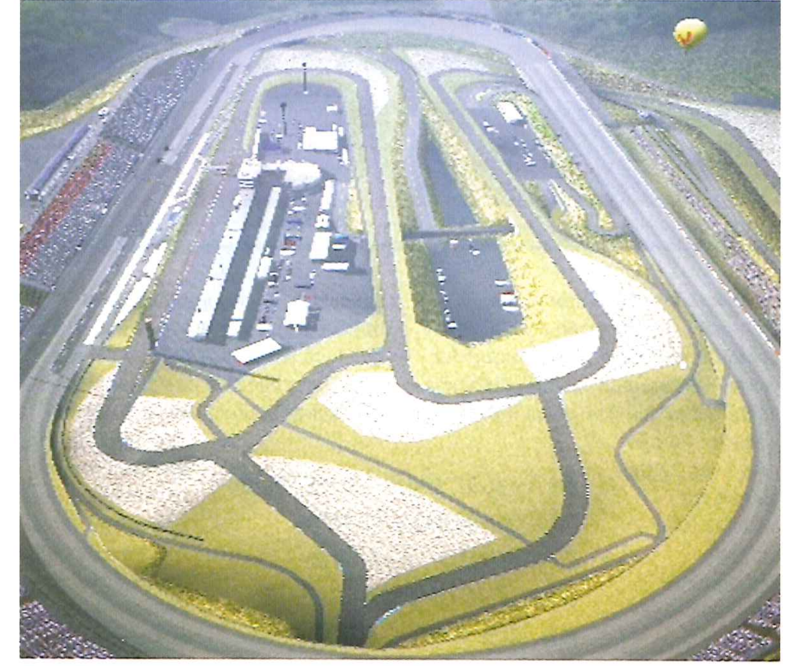
Sentados ante el volante

El control continuará siendo sublime y un auténtico ejemplo de lo que debe ser el control de un *arcade* puro y duro, aunque los más veteranos

¿Que no entendéis lo que dice en esta captura? Están preguntando quién es el hortera que eligió esa pintura, hombre...







Otra cosa no, pero desde luego el circuito les ha quedado de lo más conseguido...

El *stress* no es bueno...





Sin lugar a dudas, tener a un coche pisándote los talones pone nervioso a cualquiera. Cualquier conductor habrá sufrido en sus propias carnes el acoso de algún *fitipaldi*, de ésos que se pegan a nosotros a toda velocidad en la autopista con el único objetivo de intimidarnos y obligarnos a situarnos a la derecha. Pues bien, los chicos de Namco han querido plasmar esta especie de nerviosismo en los conductores con un novedoso sistema que seguro revolucionará los juegos de coches y que está basado en la denominada "barra de presión", que aportará un nuevo elemento a la IA de este tipo de juegos y que no nos sorprendería ver en otros títulos en un futuro. Cada vez que estemos detrás y suficientemente cerca de un contrario, veremos cómo una barra se empieza a llenar hasta que llega al máximo y empieza a parpadear. Esto significa que hemos puesto nervioso al contrincante y cometerá muchos más errores, por lo que será más fácil adelantarlo. Del mismo modo nos ocurrirá a nosotros si estamos conduciendo con un rival pegado a nuestras espaldas, ya que sufriremos una ligera modificación en el control del vehículo que facilitará las cosas a nuestros adversarios y dificultará sensiblemente nuestra conducción.



¡Los minis se resisten a perder protagonismo después de *The Italian Job*!



No, queridos lectores, esto no es una foto de la M-40, sino una repetición del juego...

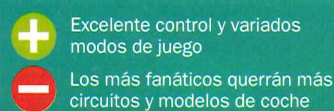
deberán desactivar la ayuda que activa automáticamente el freno o encontrarán excesivamente sencilla la conducción. Respecto a los modos de juego, vamos a continuar disfrutando de los habituales (Arcade, Time Attack, etc...), junto con un nuevo modo Historia. También podremos participar en diferentes pruebas de pericia en la conducción, comprar vehículos y realizarles pequeñas mejoras que, como ya ocurría en anteriores entregas, huirán de la complejidad mecánica presente en otros juegos (como *GT 3*) para centrarse únicamente en dos aspectos: liberar de peso al coche y dar más potencia al motor.

Por otro lado, podremos contar con hasta 35 vehículos basados en modelos reales, la mayoría de los cuales deberemos ir desbloqueando según avancemos en el juego, y con 14 circuitos que incluyen tanto localizaciones reales como Suzuka o Mónaco, así como tramos ficticios creados expresamente para disfrutar al máximo de la velocidad.

Podremos contar con 35 vehículos basados en modelos reales y 14 circuitos, tanto reales como ficticios



► PARA TODOS AQUELLOS QUE SE "PICAN" CON FACILIDAD, ***R. Racing Victory*** **cuenta con una web que funciona actualmente y en la que los afortunados japoneses, los cuales disfrutan del juego desde hace unas pocas semanas, pueden entrar sus récords para medirse en un ránking con el resto de pilotos virtuales. Si sabes algo de japonés y tienes curiosidad por ver los tiempos que están consiguiendo los simpáticos nipones, prueba a conectarte a la siguiente página web:** ***http://www.namco-ch.net/r/ranking/index.html***



Excelente control y variados modos de juego

Los más fanáticos querrán más circuitos y modelos de coche



Estoooo... ¡A ver el desarrollador! ¡Que venga a explicarnos que significa este primerisimo primer plano del *airbag* de la rival de la prota!

Carreras con historia



La novedad más destacable en esta nueva entrega de la saga *Ridge Racer* será la inclusión de un modo Histori, en el que podremos vivir la evolución de una joven piloto llamada Rena en el duro mundillo de las competiciones automovilísticas. La trama argumental aporta mucha frescura a la veterana saga de Namco, y estará desarrollada por el mismo equipo que se encargó de la historia que pudimos disfrutar en *Ace Combat 3*. Como curiosidad ,os podemos adelantar que la versión japonesa del juego cuenta con voces en inglés y subtítulos en japonés, algo que no deja de ser sorprendente... y un tanto surrealista.



Habrá coches de todas las formas... incluso algunos salidos de *Star Trek*, como éste

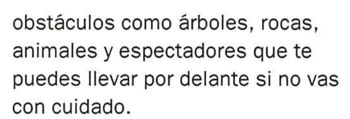
Bicis en caída (casi) libre

Downhill Domination

Los pobres desarrolladores ya no saben a que deporte extremo acudir para innovar en el género, pero lo cierto es que los chicos de Incog preparan un título bastante original

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Incog inc.**
Editor **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Lanzamiento **Por determinar**

De vez en cuando algún juego nos recuerda que no está todo inventado en el muy concurrido género de los deportes extremos. Éste es el caso de *Downhill Domination*, un juego cuya mayor virtud es haber encontrado una disciplina deportiva (la del descenso en *bike*) que hasta el momento casi no había sido utilizada en esto de los videojuegos. Y es que la dinámica de este deporte es tan simple como adictiva: tirarse montaña abajo por ¿caminos? más o menos marcados para intentar cruzar la línea de meta de una pieza... y el juego va a conseguir recrear la sensación de velocidad y el vértigo que da ese descenso, sobre todo porque los desarrolladores han conseguido hacer unas laderas empinadas y en ocasiones casi verticales. Encima dichas pistas están llenas de obstáculos como árboles, rocas, animales y espectadores que te puedes llevar por delante si no vas con cuidado.



Por otro lado, y como si temieran que estos elementos no fueran suficientes para ofrecer toda la jugabilidad a este título, los desarrolladores lo han llenado de detalles algo menos realistas, como trucos y piruetas imposibles a lo *Tony Hawk's*, la posibilidad de derribar a tus rivales mediante puñetazos y patadas, y lo más extraño, recoger ítems que nos permiten activar una especie de turbo (¿) recargar energía (¿?) y cosas por el estilo. La verdad, teniendo en cuenta lo conseguido que está el motor del juego, esos añadidos posiblemente no vayan a mejorar el juego, sino todo lo contrario.

Va a conseguir recrear la sensación de velocidad y el vertigo que da el descenso



➕ La sensación de velocidad
➖ Que no te gusten la *mountain bike*



► **INCOG INC. NO ES PRECISAMENTE UNA COMPAÑÍA ESPECIALIZADA en juegos deportivos. Sus juegos más famosos hasta la fecha eran los destructivos *Twisted Metal :Black* y *War of the Monsters*.**







El problema de tirarte a toda velocidad por una pendiente es que te puedes encontrar con un obstáculo como ¿¡¡un oso polar!!?



Como esta pobre chica no mire *p'alante* se la va a pegar sin remedio contra ese cartel publicitario. Que no diga que no la avisamos.



La montaña no es sólo para alpinistas





Aunque ya se habían utilizado monturas de montaña para juegos de acrobacias en *bici*, lo cierto es que éste es uno de los primeros juegos específicamente dedicados a esta variedad del ciclismo. Aunque parece un deporte modernito de hace dos días, los primeros documentos que hablan de bicicletas creadas para montaña las sitúan en 1933. La modelidad de descenso a la que pertenece este juego se empezó a practicar a finales de los 60 en Estados Unidos, gracias a la aparición de las primeras BMX (sí sí, las mismas que dan saltos en los juegos de Dave Mirra).
Para que os hagáis una idea de a dónde llega la popularidad de este deporte os diremos que, desde 1985, el 60 % de las bicis que se venden en todo el mundo son de montaña... o sea, que seguramente en vuestra casa haya una de ellas.

A conejazo limpio

Whiplash

Los creadores de la saga *Legacy of Kain* nos han sorprendido con un plataformas desquiciado y lleno de humor negro protagonizado por una comadreja y un conejo

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Crystal Dynamics**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Febrero 2004**

Entrar en un mercado como el de los juegos de plataformas, teniendo enfrente a títulos del calibre de *Jak II: El Renegado*, *Ratchet & Clank II: Totalmente a Tope*, *I-Ninja* o *Sonic Heroes*, es ahora mismo más complicado que encontrar a alguien que no desafine en la nueva edición de *Operación Triunfo*. Sin embargo, los chicos de Crystal Dinamics no se han amilanado en absoluto y han presentado en sociedad su *Whiplash*, que se quiere diferenciar de sus contrincantes gracias a un esquizofrénico sentido del humor a medio camino entre los *Looney Tunes* y *Ren & Stimpy*.

Los protagonistas del juego son Spanx y Redmond, una comadreja y un conejo que están siendo usados para experimentos por la malvada corporación Genron: en concreto, tienen pensado fusionarlos en un solo ser. Pero ambos consiguen escapar, sólo que están encadenados... afortunadamente, las pruebas realizadas en Redmond le han dotado de una invulnerabilidad que le hacen perfecto para ser utilizado por su compañero como arma arrojadiza, gancho para balancearse y otras muchas perrerías que crean algunos de los momentos más descacharrantes del juego. De hecho, siguiendo esa línea de humor ácido que impregna el título, uno de nuestros principales objetivos será destrozar todo el mobiliario que encontremos para dañar en lo posible las reservas económicas de la corporación Genron.

Whiplash se diferencia de sus contrincantes gracias a su esquizofrénico sentido del humor

No obstante el derroche de imaginación del que sus desarrolladores han hecho gala en al vertiente humorística de *Whiplash* no tiene, desgraciadamente, su correspondencia a nivel jugable. Y es que este título contiene todos y cada uno de los tópicos habituales del género sin aportar nada refrescante ni original que le diferencie de sus competidores y, de hecho, ni siquiera tiene un nivel gráfico suficientemente potente como para llamar la atención del público. ¿Bastarán sus divertidos chistes para superar la competencia de expertos en el género como Naughty Dog, Insomniac o Sonic Team?



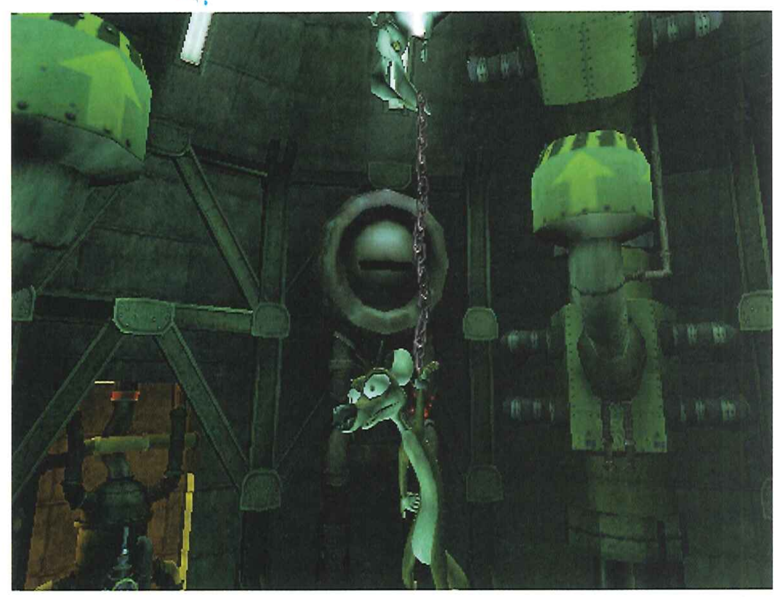
Con esa mirada penetrante y aviesa, este Spanx nos recuerda a Gillian cuando tenemos artículos por entregar...



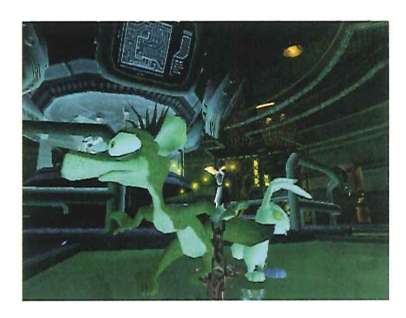
Su alocado sentido del humor

Como plataformas no es muy original





Aquí tenéis otro de los usos del sacrificado Redmond: tirar de la cadena en caso de "apretón".





Locura hereditaria

¿Son los protagonistas de *Whiplash* una creación realmente original? Aquí os intentaremos demostrar que hoy en día ya está todo inventado...





Spanx

Los cables pelados que salen de la cabeza de esta comadreja nos recuerdan al mítico Makoki, creación de Gallardo y Mediavilla, aquel loco escapado de un psiquiátrico a medio electroshock que se llevó el casco "cableado".



Redmond

Conejos graciositos los ha habido a pares (empezando por Bugs Bunny), pero por actitud y presencia éste nos recuerda al Sr. Floppy, el irreverente conejo de felpa que hablaba con el esquizofrénico padre de familia de la mítica *Infelices para Siempre*.





¡Luces! ¡Cámara! ¡*Bullet time*!

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

El poli más amargado del mundo de los videojuegos regresa en una aventura todavía más cinematográfica

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Remedy**
Editor **Rock Star**
Distribuidor **Virgin Play**
Lanzamiento **Diciembre**

El primer episodio de *Max Payne* fue un éxito de ventas y crítica allá por el año 2001 (sobre todo en PC, porque la versión de PS2 dejó bastante que desear). Entre sus virtudes estaban el contar con una típica historia de *peli* americana de cine negro, y el poder matar a mansalva sin demasiadas contemplaciones.

Esta segunda parte, que ya hace algunos días que apareció en compatibles, apuesta sin dudarlo por las mismas armas. La historia nos muestra a un Max Payne muy avejentado, que ha sustituido su camisa *hawaiana* por una corbata (gracias, señores de Remedy) y su rictus de persona estreñida por una cara mucho más normal. Lo que no ha cambiado es su capacidad para meterse en líos y sus ganas de descubrir quién estuvo detrás del asesinato de su familia.

Pero en esta ocasión los desarrolladores se han encargado de que el bueno de Max se mueva por un mundo mucho más realista: para empezar porque los decorados son mucho más reales y más interactivos, ya que Max puede tumbar y/o destruir buena parte del mobiliario y de los objetos que encuentra. Pero lo más espectacular es el realismo de las caras y de las





Pese a que parece tener 15 años más, Max no ha perdido su capacidad saltarina...





"Que sí Max, a mí también me gusta esta escopeta nueva... Ppero como no me la saques de la cara no acabo el artículo!"

Unas gotas de *thriller* siempre dan sabor

Bastantes de los protagonistas del primer episodio volverán para la segunda parte (bueno, bastantes es un decir, porque no eran muchos los que sobrevivían...) pero la *partenaire* de Max es sin duda el regreso más sorprendente.



Max Payne

Tras arrasar Manhattan en el primer juego, este vengador frustrado decide dejar la DEA y regresar al Departamento de Policía de Nueva York como un detective más. Pero en el transcurso de una tranquila noche se topará con indicios que le llevarán a ponerse de nuevo tras la pista de los asesinos de su familia. Sobre todo gracias a la aparición de cierta persona que creía muerta...

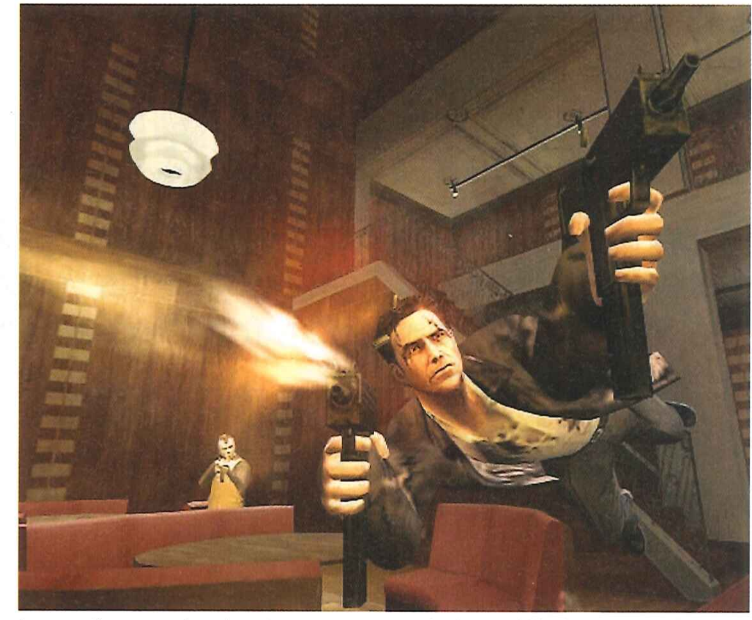


Mona Sax

Tras sobrevivir a un disparo en la cabeza obra del propio Max (¿Que cómo es posible? A nosotros no nos miréis...), Mona, la mercenaria contratada para matarle, vuelve a cruzarse en su vida. Pero esta vez las cosas serán... diferentes. Mona está perdida y lucha por volver al buen camino, así que la historia de amor entre los dos está servida... La cuestión es ¿llegarán estos tortolitos a buen puerto?



¿Conseguirán los desarrolladores que esta vez la chaqueta de Max se mueva al saltar?



Lo que más se agradece de este nuevo aspecto es la desaparición de la camisa hawaiana

expresiones faciales (para algo se ha utilizado la captura de movimientos ¿no?), hasta el punto de que los labios estarán sincronizados con las voces de los personajes de un modo semejante a lo que vimos en *Soul Calibur II*.

Pero claro, tratándose de un *Max Payne*, lo que uno espera es que se hayan mejorado los tiroteos a dos manos, el arsenal de armas de fuego y el *bullet time*. Pues pese a que se han perdido el lanzagranadas y el lanzamisiles, encontraremos una nómina de armas muy superior que incluye tres tipos de fusiles de asalto y la "Ingram", la típica ametralladora de una mano... claro, que nos preguntamos si no pasará como en el primer juego... en el que al fin y al cabo lo más práctico y destructivo era ir con dos pistolas y olvidarse de lo demás. Para acabar, os diremos que el tiempo de bala se ha remozado completamente (de hecho algunos lo llaman *bullet time 2.0*) y que permitirá incluso esquivar las balas de los malos. Desde luego, lo que hemos podido ver hasta ahora de *Max Payne 2* es impresionante, y el juego de PC está recibiendo unas críticas increíbles... Sólo nos queda rezar para que no ocurra como con el primer *Max Payne*, en el que una parte técnica muy mejorable arruinó una buena idea.

Max no ha perdido la capacidad de meterse en líos ni las ganas de vengar a su familia

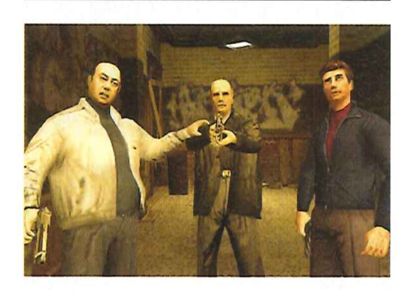


Las críticas de PC nos ponen los dientes largos

¡Una conversión digna, por favor!



► PESE A LO CINEMATOGRÁFICO DEL ARGUMENTO, *MAX PAYNE 2* **ha mantenido la idea que ya estableció su predecesor de contarnos la historia... ¡Mediante viñetas! Igual estamos ante una película de "cómic negro"...**



Os presentamos a los malos: es decir, los señores que acabarán volando por los aires como gráciles cigüeñas gracias al *bullet time*.

De aquellos polvos vinieron estos lodos



Max Payne **tuvo el honor de ser pionero en muchas cosas en la PS2. Para empezar, fue uno de los primero juegos de acción en tercera persona que visitaron la negra de Sony, pero es que además introdujo ese concepto tan de cine de Hong Kong de hacer que el protagonista fuera por la vida con un arma en cada mano, algo que ahora está más visto que la etiqueta de la ropa interior de Boris Izaguirre. Pero sin lugar a dudas lo realmente revolucionario fue el efecto** ***bullet time*** **(algo que normalmente se usaba tan sólo para dar espectáculo) y convertirlo en una especie de poder especial que permitía al protagonista dar espectaculares saltos y hacerse más escurridizo a los ojos enemigos.**



La aventura continúa

Baldur's Gate: Dark Alliance 2

La primera incursión de la saga *Baldur's Gate* en consolas obtuvo un más que merecido éxito de crítica, aunque las ventas fueran algo más que discretas. Black Isle Studios ha trabajado a fondo para conseguir aumentar el número de seguidores

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Black Isle Studios**
Editor **Interplay**
Distribuidor **Virgin Play**
Lanzamiento **Diciembre**

Los que tuvimos el placer de finalizar la primera entrega de *Baldur's Gate: Dark Alliance* intuimos claramente tras ver el final del juego que una continuación no tardaría en aparecer. Han pasado los meses, más de los que pensábamos, y por fin está a punto de llegar esa segunda entrega, que la verdad, nos ha sorprendido más bien poco. Quizás es porque esperábamos que el paso del tiempo permitiría que los diseñadores del juego incorporaran muchas más novedades y mejoras gráficas, y el resultado final se parece demasiado a la primera entrega.

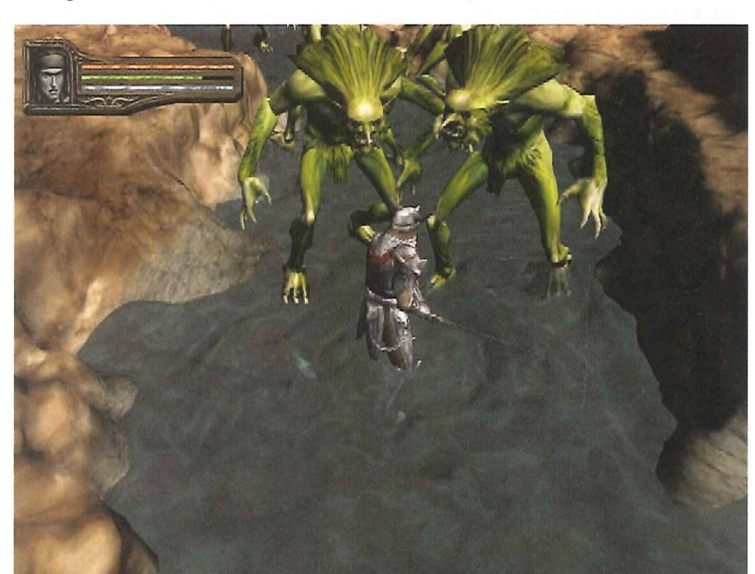
Existirán tramas paralelas, útiles para conseguir puntos de experiencia y mejorar nuestras habilidades

La historia nos sitúa justo después del final del *Dark Alliance*, y aunque la amenaza de Eldrith fue momentáneamente eliminada, nos deberemos enfrentar a muchos otros enemigos, entre los que encontraremos una sociedad secreta de sangrientos asesinos que opera en el subsuelo de Puerta de Baldur. También tendremos que realizar misiones secundarias, útiles para conseguir puntos de experiencia y mejorar las características y habilidades nuestro personaje.

La jugabilidad sigue las líneas básicas del primer título: eliminar cantidades ingentes de enemigos situados en diferentes zonas. El apartado gráfico mostrará a primera vista un aspecto casi idéntico al de la primera entrega: muy fluido, con algo más de resolución y una perspectiva isométrica en la que podemos mover la cámara a nuestra voluntad para ver los detallados



"¡Voy a hacer un caldo con vosotros que hasta los de Avecrem me van a querer contratar!"

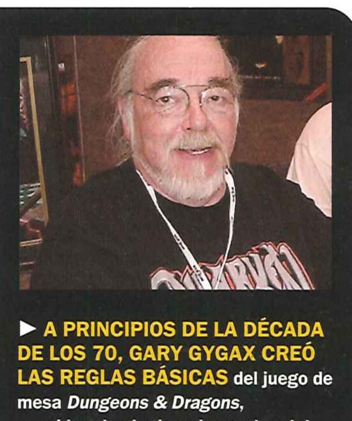


Vamos a ver por cual de los dos empiezo... Pito, pito, gorgorito... ¡Ya está! Por el... ¿verde?



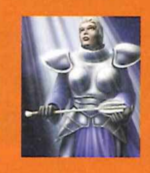






► **A PRINCIPIOS DE LA DÉCADA DE LOS 70, GARY GYGAX CREÓ LAS REGLAS BÁSICAS** del juego de mesa *Dungeons & Dragons*, considerado el primer juego de rol de la historia. Mezclando elementos de la literatura medieval fantástica y leyendas nórdicas, Gygax consiguió un enorme éxito con un juego que rompía moldes. Desde entonces, y a pesar que Gygax se desvinculó del proyecto poco después de iniciarlo, han aparecido multitud de ampliaciones y nuevas reglas, hasta llegar a la tercera edición del ahora denominado *Advanced Dungeons & Dragons*. Uno de los mundos en los que se ambienta este juego es los *Reinos Olvidados*, lugar en el que se desarrolla la trama de *Baldur's Gate*.

Un personaje para cada tipo de jugador

Podremos elegir entre cinco personajes para vivir nuestras aventuras, tanto en solitario como con otro jugador. Dispondremos de un humano bárbaro, una elfa oscura monje, un elfo nigromante, un enano y un clérigo humano. La elección de los personajes es mucho más importante que la apariencia física, y marcará de forma definitiva la forma de afrontar los combates con los enemigos, ya que el dominio de las armas y la magia tendrá un coste diferente según nuestra raza y profesión. Así, el humano bárbaro y el enano son fuerza bruta, ideales para basar el combate en el cuerpo a cuerpo y sin depositar demasiadas esperanzas en la magia, con muchas capacidades para mejorar el dominio de las armas y con menos posibilidades que Tamara en el concurso de Miss Universo si queremos lanzar hechizos poderosos. En el otro lado de la balanza se encuentra el elfo nigromante, más hábil con la magia que con las armas. Los otros dos personajes se encuentran en un punto intermedio, bastante equilibrado, lo que les permite afrontar las contiendas con mayores posibilidades de éxito. Por lo tanto procura escoger bien antes de iniciar una nueva partida, especialmente si es a dobles.

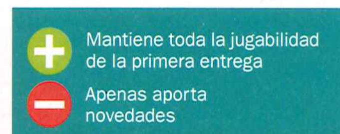


¡No necesito una ballesta! ¡Dadme un pote de Raid-Antilagartos y será suficiente!

escenarios y las hordas de enemigos que nos atacarán. Aunque este apartado no precisaba ningún tipo de mejora por su gran calidad, parece que no se optimizarán los dos puntos más flojos de la anterior entrega: el diálogo con los personajes, que continuarán plantados ante nosotros sin ningún tipo de realismo y con más sosura que "Fresita" en una convención *punk*, y los vídeos, que aunque no son malos, están a años luz de lo que hoy en día se puede hacer.

La jugabilidad seguirá siendo soberbia, con la posibilidad de partidas con dos jugadores simultáneos y un nuevo sistema que permite gestionar rápidamente los cambios de armas, el lanzamiento de conjuros y las necesarias recargas de maná y de vida. Para los fanáticos del juego de rol de mesa, debemos recordar que se incluirán todos los elementos que se pueden encontrar en la 3ª edición del juego de rol de mesa *AD&D*, incluyendo armas, reglas, listas de conjuros, objetos y el bestiario (aunque la mayoría de los monstruos ya los vimos en la primera entrega del juego).

Se incluirán todos los elementos que se pueden encontrar en la tercera edición del juego de rol *AD&D*

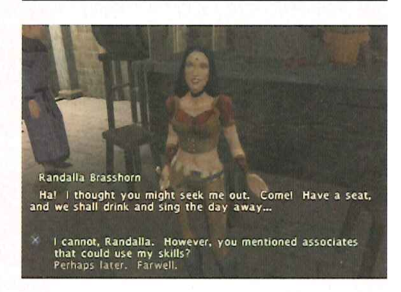


Mantiene toda la jugabilidad de la primera entrega

Apenas aporta novedades







En los diálogos nuestros interlocutores seguirán teniendo menos salero que una convención anual de adictos al tomate crudo.

Mejorando lo presente

Una de las novedades en esta secuela será la posibilidad de mejorar nuestras armas y armaduras aprovechando diferentes objetos mágicos, como runas o piedras preciosas, que encontraremos durante nuestra partida. Este sistema aportará más posibilidades para aumentar nuestro poder, al no estar limitados a las armas que encontremos o a las que podamos comprar en las tiendas por un precio habitualmente demasiado astronómico.



"¿Era usted el amable caballero que me estaba pidiendo fuego? ¡Pues toma hechizo!"

Un cabezón con estrella (*ninja*)

I-Ninja

Argonaut nos propone un plataformas protagonizado por un *ninja* cabreado que, a pesar de no ser un título esperado, puede resultar una de las sorpresas de principios de 2004

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Argonaut Games**
Editor **Namco**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Febrero**

Parece que los juegos de plataformas vuelven a ganar cierto interés por parte de los creadores de juegos y es que después de jugar al extraordinario *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*, muchos se han dado cuenta que este género todavía tiene muchas posibilidades.

I-Ninja parece que seguirá los pasos del príncipe (el de Persia, no el Borbón) aunando acción y plataformeo, aunque en esta ocasión nuestro héroe no será un esbelto efebo sino un airado *ninja* cuya cabeza es más grande que su cuerpo.

Nuestra misión en el juego será vencer al ejército Ranx, que lidera el malvado Master O-Dor. Para llegar a enfrentarnos a este malvado *ninja* deberemos depurar nuestra técnica consiguiendo las "Rage Stones" (Piedras de la Ira) en las cinco diferentes zonas a las que podremos acceder a medida que avancemos en el juego. De esta forma conseguiremos cambiar de color de cinturón y poder acceder a zonas que con menos experiencia son inaccesibles.

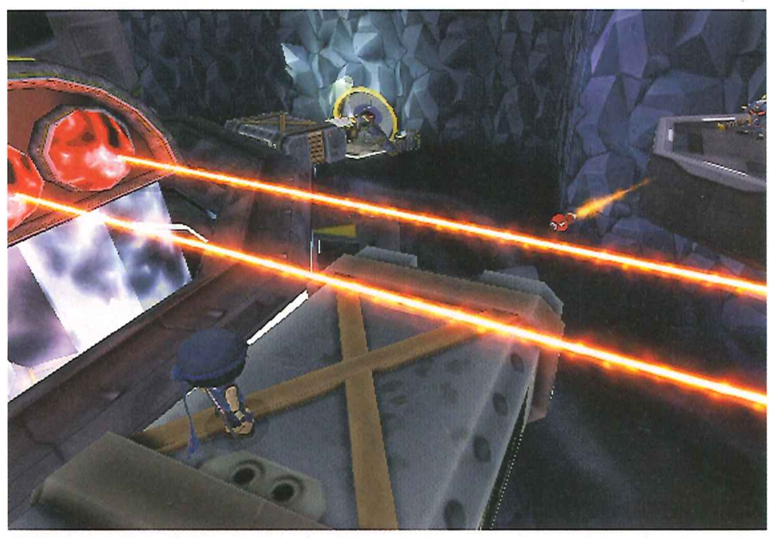
El control de este irascible ninja resulta excelente y responde a la perfección

La jugabilidad es tan diversa como variadas son las misiones que deberemos superar: destruir barcos y aviones con un cañón ametralladora, luchar en un combate de robots de 150 metros de altura, enfrentarnos a hordas del ejército de robots *ninja*, y por supuesto saltar de plataforma en plataforma sin perder el equilibrio. La cualidad más destacada de este juego la comprobamos al coger el mando ya que el control de este irascible *ninja* resulta excelente, el *stick* analógico responde a la perfección, y la cantidad de movimientos y acciones que podremos llevar a cabo en el juego serán cuantiosas a la vez que fáciles de realizar. Podremos andar por las paredes (algo muy común últimamente), utilizar un gancho para colgarnos y balancearnos en ciertos lugares, escalar muros, lanzar estrellas *ninja*, dardos y misiles, *grindear* por una especie de vías como si fuéramos *skaters*, incluso conducir esferas y barriles por circuitos llenos de trampas.

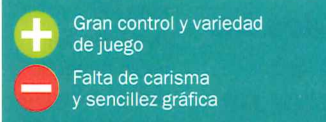
La lástima es que *I-Ninja* carece del carisma de otros videojuegos del género como *Crash Bandicoot* o *Sonic* (aunque como juego no tenga nada que envidiarles), motivo por el cual mucho nos tememos que su repercusión en el mercado no sea la que se merece.

▶ **LOS AFICIONADOS MÁS EXPERIMENTADOS EN ESTO DE LAS AVENTURAS plataformeras tendrán una cierta sensación de *dejà vu* si jugaron años atrás a una saga llamada por estos lares *Mystical Ninja* (*Goemon* en Japón) que gozó de cierta fama en la consola de 16 bits de Nintendo aunque también existió una secuela en PS One e incluso se desarrolló otra entrega en PS2 que sólo apareció en Japón y cuyo nombre era *Mystical Ninja Goemon* (en la foto). En estos juegos, además de usar técnicas *ninja* también podíamos manejar a enormes robots. ¿Pura coincidencia?**





"¡Jo, qué superchupi! Parece una disco de moda con lásers y todo, ¿no crees, Borja Mari?"



+ Gran control y variedad de juego
− Falta de carisma y sencillez gráfica



"¿Cabezón yo? Oye bonito, no te pases ni un pelo o te hago la raya en medio con mi peine especial para ocasiones como ésta"

Un *ninja* multitarea

La cantidad y variedad de misiones en *I-Ninja* sorprenderán a más de uno. He aquí unos cuantos ejemplos...



Si siempre fuiste un fan de *Mazinger Z* disfrutarás con la posibilidad de pilotar a un enorme robot para enfrentarte a otro cual Mohamed Alí en uno de sus célebres combates de boxeo, donde es tan importante golpear como esquivar los golpes de tu rival.



Deberás destruir a barcos, aviones (y los correspondientes misiles que lancen éstos) y demás para que no alcancen la costa. Para poder cumplir tal difícil misión dispondrás de un cañón ametralladora que podrás potenciar con *power-ups*, como fuego rápido, o mayor poder de destrucción.



Conducir enormes esferas, a las que nuestro ninja preferido se agarrará como si su vida dependiera de ello (y así es) atravesando pistas, llenas de trampas y de otras dificultades, en las que nuestra habilidad al mando determinaran nuestro incierto destino.

Jak II: El Renegado
segunda parte

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

suplemento
especial

Dark Chronicle
tercera parte



Jak II: El Renegado (2da parte)

Con esta segunda entrega concluimos la guía de este apasionante juego. En ella incluimos los bonus y misiones restantes además de todos los secretos que esconde, que no son pocos. ¡Ánimo, que ya falta poco!

1 JUGADOR
TARJETA 1203 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **54,95 EUROS**

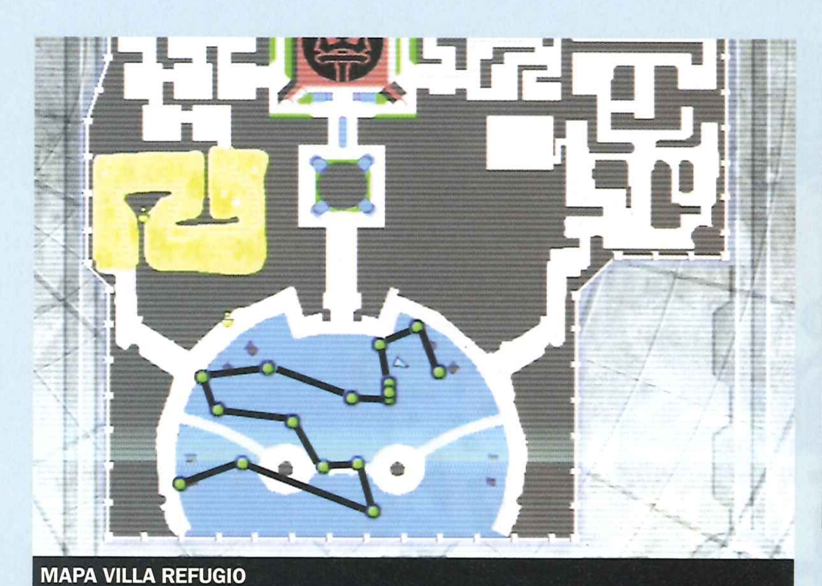


MAPA DE VILLA REFUGIO

1 Guarida de Torn
2 Ciudad Muerta
3 Estación de bombeo
4 El Oráculo
5 Fortaleza
6 Bar Hip Hog
7 Circuito de armas
8 Cloacas
9 Garaje
10 Estadio
11 Central eléctrica (Mina y Plataforma de perforación)
12 Tienda de Onin
13 Templo de la montaña (Bosque Refugio)
14 Ascensor al palacio
15 Puerto
16 Excavación y fábrica de armas
17 Tumba de mar
18 Palacio
19 Enclave de construcción

B8 Misión Bonus 8
B9 Misión Bonus 9
B10 Misión Bonus 10
B11 Misión Bonus 11
B12 Misión Bonus 12
B13 Misión Bonus 13
B14 Misión Bonus 14
B15 Misión Bonus 15
B16 Misión Bonus 16
B17 Misión Bonus 17
B18 Misión Bonus 18
B19 Misión Bonus 19
B20 Misión Bonus 20
B21 Misión Bonus 21
B22 Misión Bonus 22
B23 Misión Bonus 23
B24 Misión Bonus 24
B25 Misión Bonus 25
B26 Misión Bonus 26
B27 Misión Bonus 27




MAPA VILLA REFUGIO

MISION 25

Objetivo Destruye el cargamento
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Krew
CONSEJOS
-Dirígete al puerto para destruir todos los paquetes que hay en el agua. Deberás tener cuidado al romperlos, porque están rodeados por minas que explotarán si las tocas.
-La mejor forma de conseguirlo es empezando por el paquete situado más al oeste y siguiendo el orden marcado en la foto de arriba.
-Móntate en la turbotabla y deslízate con cuidado procurando no tocar las minas ya que tienes el tiempo justo para conseguirlo, aunque si lo haces bien llegarás sin problemas.



Misión Bonus 08

OBJETIVO
Atravesar 28 anillos de control antes que acabe el tiempo
CONSEJOS
Esta carrera es más complicada que la anterior ya que tendrás que proseguir el camino en la turbotabla después del anillo 12, y después del 19 tendrás que apoderarte rápidamente de un zoomer para llegar a tiempo.

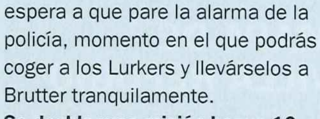


Misión Bonus 09

OBJETIVO
Dispones de pocos segundos para acudir al lugar que se muestra por un instante.
CONSEJOS
Sigue por el sendero hacia el oeste hasta que veas unas rocas frente a un rebaño de Yakobs. La esfera está justo detrás.

MISION 26

Objetivo Rescata Lurkers para Brutter
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Krew
CONSEJOS
-Ve a hablar con Krew y obtendrás más capacidad de munición para tus armas, antes de salvar a los Lurkers.
-Antes de perseguir las naves que contienen los Lurkers asegúrate de tener munición para la Vulcan, o en su defecto la Blaster. Una vez hecho esto persigue los puntos verdes que verás en el mapa.
-Cuando veas una jaula para el Lurker a una distancia prudencial dispárale hasta destruirla y el tipo quedará libre. Ve a por las otras dos jaulas y haz lo mismo. Después, escapa hasta los canales de agua que hay más al norte y espera a que pare la alarma de la policía, momento en el que podrás coger a los Lurkers y llevárselos a Brutter tranquilamente.
Se desbloquea misión bonus 10 y misión 29.





Misión Bonus 10

OBJETIVO
Transportar a 4 miembros de la resistencia antes de que se acabe el tiempo.
CONSEJOS
El sistema es el mismo que usaste la vez anterior. Intenta esquivar todos los vehículos y soldados que puedas, y cambia de zoomer cuando veas que va a explotar.



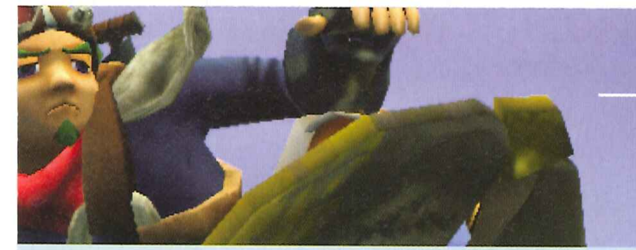
MISION 27

Objetivo Examina el bazar
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Ninguno
CONSEJOS
-Dirígete al lugar del mapa marcado por una cara de color rojo y elimina a todos los cabezachapas.
Se desbloquea misión bonus 11.











Misión Bonus 11

OBJETIVO
Dispones de pocos segundos para acudir al lugar que se muestra por un instante.
CONSEJOS
Móntate en la turbotabla rápido y ve al oeste hasta que veas una rampa (no subas por ella), momento en el cual tendrás que ir hacia al norte, pero sin salir del mercado.

MISION 28

Objetivo Escolta al niño
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS
-Para eliminar a los soldados que quieren apresar al niño, guíate todo el rato mirando el mapa y dispara a los puntos rojos. Así eliminarás a los enemigos mucho antes de que lleguen a tocar al niño.
-Cuando cojas el vehículo ten mucho cuidado de que no explote, y atropella a los soldados para guardar munición.
-Al bajar del zoomer utiliza la Vulcan contra todos los enemigos que vayan hacia ti, zoomers incluidos.
Se desbloquea misión 30.

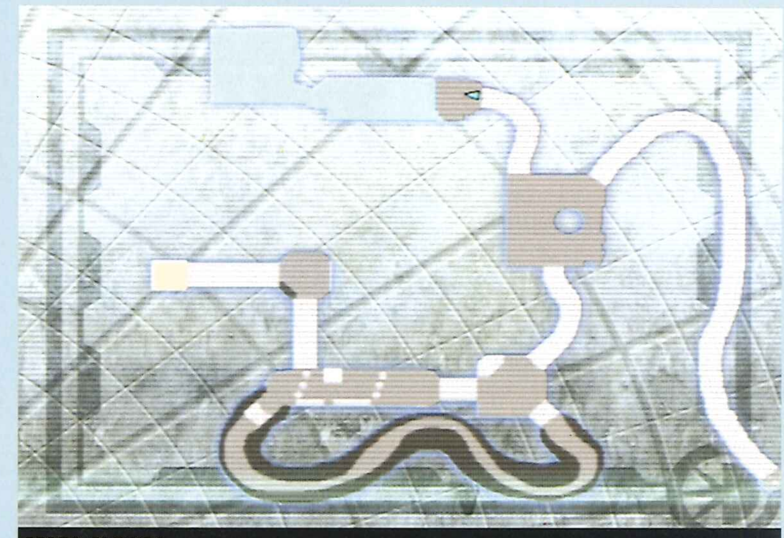


MISION 29

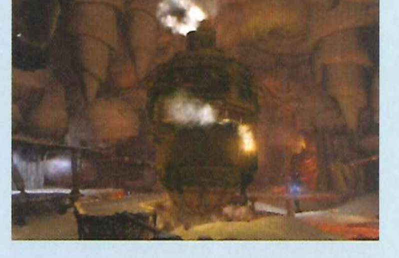
Objetivo Drena las cloacas para buscar la estatua
Lugar Cloacas
Personaje que la encarga Krew
CONSEJOS
-Dirígete a la zona suroeste del mapa montado en tu turbotabla y deslízate con mucho cuidado sobre unas mallas metálicas.
-Cuando acabe el pasillo, verás una válvula, golpéala para drenar el agua y poder seguir tu camino. Esquiva las minas y los taladros hasta la siguiente válvula.
-Golpéala para drenar más agua todavía y retrocede para dirigirte al túnel noroeste.
-Después de golpear la última válvula retrocede hasta la estancia principal donde encontrarás la estatua.
ESFERAS PRECURSOR
Después de coger la llave de la estatua, al principio del túnel que tienes al oeste.
Se desbloquean las misiones 33, 34 y 35.

MISION 30

Objetivo Destruye el equipo
Lugar Excavación
Personaje que la encarga Kor
CONSEJOS
-Ve al puerto para coger el transporte que te llevará hasta la excavación donde, nada más llegar, tendrás que dirigirte al montacargas situado al noreste del mapa.
-Aquí los enemigos están equipados con lanzagranadas por lo que podrán atacarte desde muy lejos. Elimínalos a todos antes de destruir el taladro del centro: los bidones explosivos que hay cerca de algunos soldados puedes ayudarte con la labor.
-Sin soldados, móntate en la turbotabla y deslízate por las tuberías que sujetan los cables del taladro. De este modo los cortarás fácilmente. Encárgate en primer lugar de los 6 que están en la planta inferior. Después sube a la planta superior y empieza por el lado izquierdo del taladro, así podrás dar la vuelta entera sin tener que retroceder.
Se desbloquea misión 31.



MAPA CLOACA



MISION 31

Objetivo Vuela los pozos de Eco
Lugar Mina
Personaje que la encarga Vin
CONSEJOS
-Al llegar a la central eléctrica, Vin te informa que unos pozos de Eco de la mina están abiertos, y podrían causar muchos problemas. Subido en la turbotabla tendrás que destruirlos todos en menos de 2 minutos.





MAPA EXCAVACIÓN



-Ésta es una misión que se suele repetir bastantes veces, así que debes aprenderte de memoria la situación de todos y cada uno de los pozos para aprovechar los valiosos segundos de que dispones.
-El orden en que se vuelen los pozos es muy importante. Vuela primero los 4 pozos que están por debajo de la zona en la que apareces. Después, dirígete hasta la grúa que transporta minerales situada más al norte, sube por ella y deslízate por el raíl que lleva los recipientes de mineral hasta llegar a la zona situada más al noroeste. Allí encontrarás el quinto pozo. Hecho esto, sube por la rampa que hay al norte del mapa, esquiva unos cuantos obstáculos de poca importancia y acaba con el último pozo.
Se desbloquea misión 32.





MISION 32

Objetivo Destruye el barco
Lugar Plataforma de perforación
Personaje que la encarga Kor
CONSEJOS
-Al llegar a la perforación móntate en la cabina para que empiece la acción. Lo primero que tienes que hacer es acabar con unos cuantos robots como calentamiento. Seguidamente saldrán 40 seguidos que tendrás que eliminar afinando mucho tu puntería.
-Baja de la cabina, mata unos cuantos cabezachapas y móntate en la siguiente.
-Ahora tendrás que verte las caras con un pequeño barco volador. Dispárale en las ametralladoras que va sacando



hasta que explote por completo.
-En el último tramo de la misión tienes que destruir otro barco, pero está muy bien escoltado por los robots del barón.
Se desbloquean misión bonus 12 y misión 36.





Misión Bonus 12
OBJETIVO
Dispones de 27 segundos para acudir al lugar que se muestra por un instante.
CONSEJOS
Antes de lanzarte a por la esfera, busca tranquilamente la zona donde está situada, estudia la ruta más corta y vuela en tu turbotabla para cogerla.

MISION 33

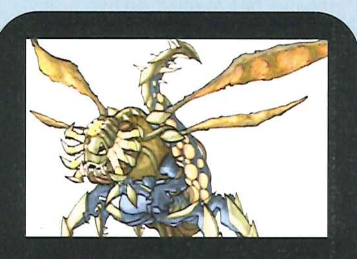
Objetivo Ganar carrera clase 3
Lugar Estadio
Personaje que la encarga Kiera
CONSEJOS
-Esta es la primera carrera de zoomers que tendrás que disputar. Apréndete bien el recorrido antes de ir a por la victoria.
-Manteniendo el stick analógico derecho hacia delante correrás mucho más, aunque desestabilizarás más el



vehículo. Aprovecha también el atajo que hay en la primera zona cubierta. Tendrás que saltar justo en el borde y utilizar un turbo en el aire para llegar al otro extremo.
Se desbloquean misiones bonus 13 y 14.



Misión Bonus 13
IMPORTANTE: Debido a un error de programación en el juego, si decidimos mejorar nuestro crono en las carreras, en la misión 60 no podremos encontrar a Kiera, y por consiguiente tendremos que volver a empezar el juego desde cero. Para evitar este fallo es conveniente dejar los récords para otro momento.
OBJETIVO
Carreras en el estadio
CONSEJOS
A partir de ahora tendrás acceso al ordenador central del estadio, a través del cual podrás competir en todas las carreras que ya hayas ganado anteriormente y en el recorrido de la turbotabla.



Misión Bonus 14
OBJETIVO
Dispones de 17 segundos para acudir al lugar que se muestra por un instante.
CONSEJOS
Dirígete al estadio bordeando el canal de agua y lo encontrarás.

MISION 34

Objetivo Recupera el sello
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Brutter
CONSEJOS
-Ve hacia las barriadas, al noreste, para coger un regalo de tu amigo Brutter.
-Una vez tengas el sello un enorme escuadrón de soldados se te echará encima. Elimínalos desde lejos utilizando al principio la Blaster y cambiando a la Vulcan cuando el número de enemigos sea muy elevado, o te ataquen desde varios flancos pero vigila siempre tu munición.
-Dirígete sin prisa pero también sin pausa hasta la salida de las barriadas sin caerte al agua.



MISION 35

Objetivo Caza Cabezachapas
Lugar Bosque
Personaje que la encarga Sig
CONSEJOS
-Después de hablar con Sig en el bar de Krew dirígete al bosque, a través del templo de la montaña.
-En esta misión tienes que acabar con 30 cabezachapas invisibles, y para ello lo mejor es que vayas mirando el mapa para ver su situación en todo momento. Igualmente, utiliza todos tus sentidos para localizarlos en el bosque ya que, muchas veces, en vez de disparar de lejos, te atacarán sigilosamente por la espalda.
Se desbloquea misión bonus 15.









Misión Bonus 15

OBJETIVO
Dispones de 17 segundos para acudir al lugar que se muestra por un instante.
CONSEJOS
Antes de aceptar la misión apodérate de una moto bien rápida y déjala aparcada junto al letrero.
En cuanto aceptes coge la moto y ve hacia el aspersor que apunta a la entrada del templo de la montaña.

MISION 36

Objetivo Recupera el Sello
Lugar Excavación
Personaje que la encarga Onin
CONSEJOS
-Después de hablar con Onin dirígete hacia el puerto para coger el transporte que te llevará hasta la excavación.
-Baja con el montacargas y verás que la zona ha cambiado mucho desde la última vez que viniste. Esta vez dirígete en línea recta, deslizándote sobre la tubería con tu turbotabla, hasta llegar a un nuevo lugar.
-Aquí tendrás que activar (salto + puñetazo) 5 interruptores para continuar. Sigue toda la cueva hasta el final para encontrar el primer interruptor. Sube a la estructura de madera y elimina a un cabezachapa que dispara plasma violeta. A su lado está el segundo interruptor. Sigue hasta el centro de la estructura. Déjate caer al suelo y activa el tercer interruptor. Vuelve a subir y continúa por la estructura hacia el este hasta que estés sobre unos bloques metálicos. Golpéalos con cuidado para poder llegar al cuarto. Continúa hacia el globo y antes de pasar por la tubería tírate al suelo. Sigue sobre el suelo metálico y al otro lado encontrarás el quinto interruptor. Retrocede hasta el globo, salta al columpio que cuelga de él para llegar al otro lado y continúa hacia el este, subiendo por el tronco que han elevado los interruptores.
Salta en las dos rocas que sobresalen de la lava con mucho cuidado y utiliza los globos para entrar en la siguiente cueva. Sube por la estructura y esquiva las bolas para llegar al Tótem. Da la vuelta al pilar y entra en el teletransportador para volver a Villa Refugio.

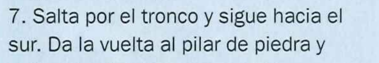
ESFERAS PRECURSOR
1. Nada más entrar en la cueva. En lo alto del camino izquierdo, junto al río de lava.





2. Antes de activar el tercer interruptor, rodea el pilar principal hacia el lado izquierdo
3. Tras activar el tercer interruptor continúa hacia el este saltando el río de lava por unas rocas. Al final del camino encontrarás la esfera.
4. Sobre los bloques metálicos encima del cuarto interruptor.
5. De camino al quinto interruptor.
6. Junto a la lava, en la misma zona que el quinto interruptor.
7. Salta por el tronco y sigue hacia el sur. Da la vuelta al pilar de piedra y salta a la plataforma superior.
Se desbloquea misión 37

MISION 37

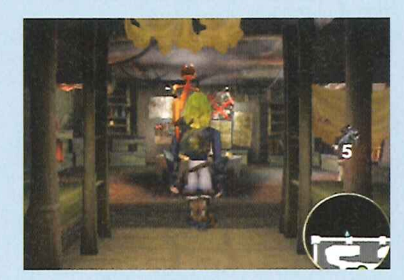


Objetivo Destruye 5 cruceros Hellcat
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS
-Utiliza vehículos resistentes (motos no, vamos) y usa la Vulcan en cuanto veas un crucero pero sin malgastar munición. Cambia de zoomer de vez en cuando para evitar que explote contigo dentro.
Se desbloquean misión bonus 16 y misión 38.

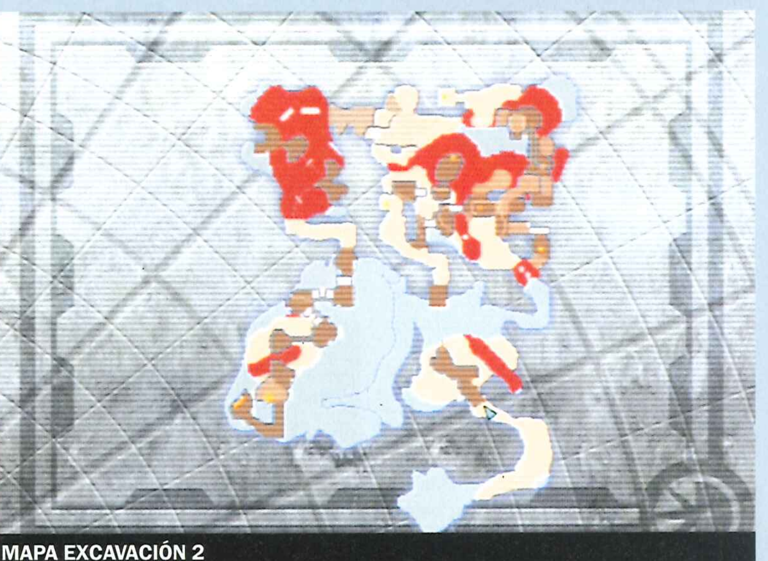


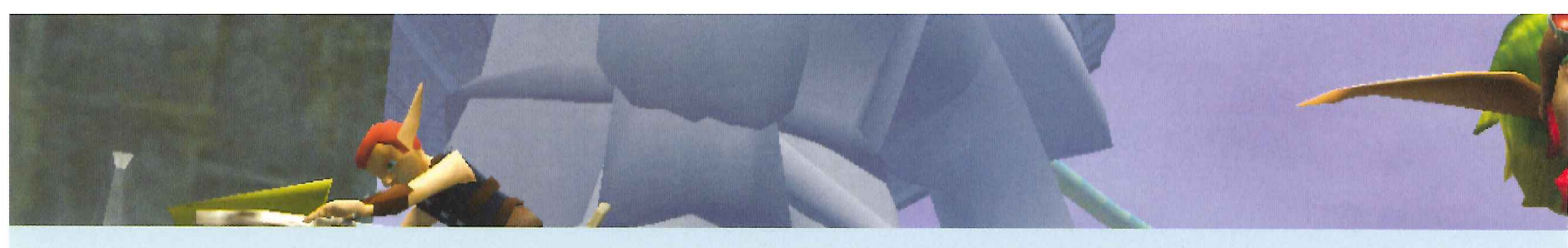









MAPA EXCAVACIÓN 2



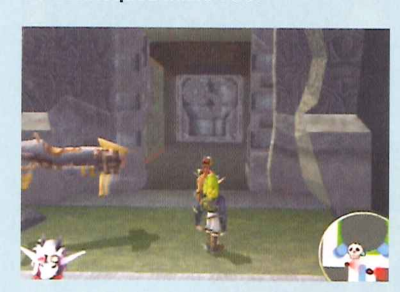


Misión Bonus 16

OBJETIVO
Coger 60 unidades de eco verde
CONSEJOS
Tendrás que aprenderte muy bien la zona donde está el eco ya que tan solo dispones de minuto y medio para cogerlo todo. Móntate en la turbotabla y pasa cerca de ellos para cogerlos. También puedes subirte a las barandillas presionando el botón ■, aunque esto resta velocidad.

MISION 38

Objetivo Supera juego de Onin
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Onin
CONSEJOS
-Éste es un minijuego muy divertido y sencillo. Onin irá soltando dibujos que corresponden con cada uno de los botones del pad: ▲, ●, ■ y ✖. Lo único que tienes que hacer es apretar el botón correcto en el momento adecuado para sumar puntos. Si llegas a 400 antes de cometer 20 errores habrás superado la prueba.
Se desbloquea misión 39.



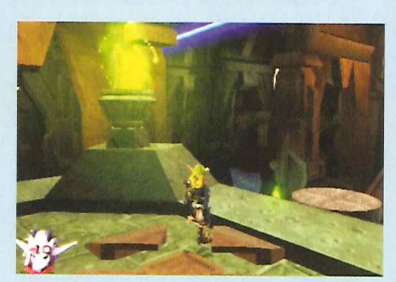
MISION 39

Objetivo Inserta objetos en el Desfiladero de Nadie
Lugar Templo de la montaña
Personaje que la encarga Onin
CONSEJOS
-Ve hacia el Templo de Mar y llega hasta el punto que está marcado en el mapa. Sigue recto y gira hacia el norte. Tras colocar los objetos ve hacia el sur para regresar a Villa Refugio.
Se desbloquea misión 40.



MISION 40

Objetivo Supera la primera prueba de hombría
Lugar Tumba de Mar
Personaje que la encarga Ninguno
CONSEJOS
-Dirígete a la Tumba de Mar que acabas de abrir y empieza por el pasillo situado al oeste.
-En la primera sala que encuentras tendrás que abrirte paso a través de unas plataformas que tienen pinchos y utilizar barras y piedras móviles para alcanzar la parte más alta. Cuando hayas activado los dos botones que hay, uno en la primera planta y otro en la segunda, el suelo se abrirá. Baja los "pequeños" escalones y presenciarás cómo, una vez más, Daxter mete la pata hasta el fondo.
-En cuanto la bola se libere empieza a correr hacia abajo vigilando mucho la longitud de tus saltos, ya que hay bastantes precipicios. Cuando por fin se rompe la bola empieza la auténtica carrera.
-Una araña de proporciones gigantescas está detrás de ti y no querrás ser su cena. La carrera es similar a la de antes, aunque ahora se divide en tres partes, y hay arañas pequeñas por el camino que te dificultarán mucho las cosas. La primera parte es como la de la bola, hasta que llegas a la segunda parte en la que tendrás que saltar hacia arriba impulsándote por unas telarañas que hay en la pared. En la tercera parte sigue corriendo hacia delante pero ten cuidado con las plataformas móviles.
-Ahora volverás a controlar a Jak, con el que tendrás que afrontar otra sala de plataformas de las de toda la vida hasta llegar al final, donde tendrás que activar un interruptor situado en el suelo.
ESFERAS PRECURSOR
1 y 2. En el agua, en la zona situada más al sur.
Se desbloquea misión 41.

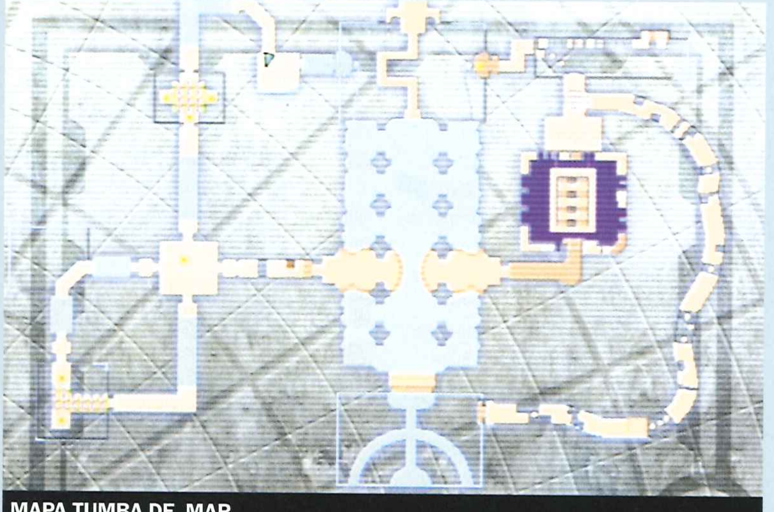






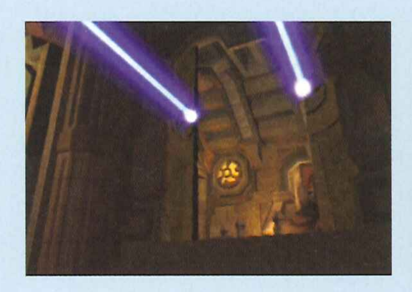
MISION 41

Objetivo Supera la segunda prueba de Mar
Lugar Tumba de Mar
Personaje que la encarga Ninguno
CONSEJOS
-Después de activar el primer interruptor dirígete por el pasillo oeste a una nueva zona, en la que primarán más los reflejos que la habilidad.
-En la primera habitación a la que accedas, después de activar el interruptor, caerán 15 escarabajos, pero tan solo 3 tendrán el dorso de color rojo. Golpea a esos tres para que se abra la siguiente puerta.
-Ahora tendrás que atravesar una serie



MAPA TUMBA DE MAR





de piscinas que están electrificadas temporalmente. Controla el tiempo que está activa la electricidad antes de tirarte al agua.
-En la siguiente sala, y tras pisar un interruptor, aparecerán muchas plataformas de colores variados. Pisa sólo las que se iluminen para llegar al otro extremo. Repite lo mismo para llegar al siguiente pasadizo.
-Atraviesa otras tantas piscinas y entrarás en una habitación como la primera pero con más insectos. Golpea los tres correctos y sigue.
-Ahora tendrás que saltar una piscina mucho más larga que las anteriores: la turbotabla será imprescindible si quieres conservar toda la vida.
-La siguiente sala vuelve a ser como la segunda. Activando varios botones tendrás que saltar a través de las plataformas que se iluminen. Sigue por la puerta, atraviesa la piscina en 2 turnos y entrarás en una sala completamente nueva.
-Aquí encontrarás unas lápidas que, siendo golpeadas, harán un ruido en particular. Deberás golpear las que tengan el mismo sonido de forma consecutiva para que se abra la puerta. Hecho esto activa el segundo

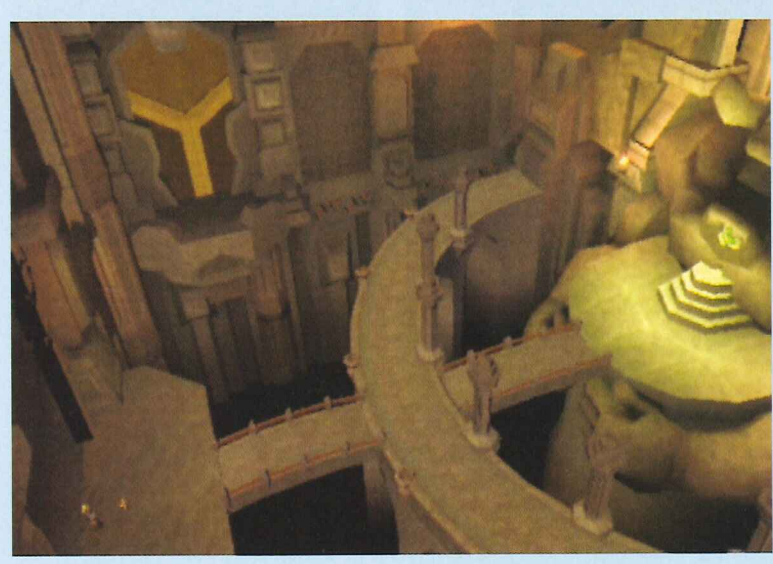


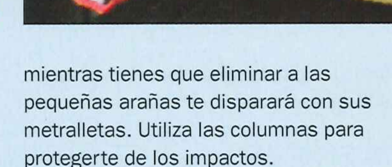


interruptor del Templo de Mar.
Se desbloquea misión 42.

MISION 42

Objetivo Derrota al Barón
Lugar Tumba de Mar
Personaje que la encarga Ninguno
CONSEJOS
-Este combate, igual que el anterior que mantuviste con él, se divide en tres partes, en cada una de las cuales tendrás que quitarle un tercio de su barra de vida.
-En la primera te lanzará arácnidos metálicos que tendrás que destruir por completo. Momento en el que disparará unas cuantas bombas. Utiliza la patada giratoria para lanzárselas al robot.
-La segunda parte es parecida a la primera, aunque se diferencia en que,





mientras tienes que eliminar a las pequeñas arañas te disparará con sus metralletas. Utiliza las columnas para protegerte de los impactos.
-En la tercera parte el barón ya tiene la piedra y en vez de tirarte arañas destrozará una porción de terreno cada dos por tres. Aparte, dispara metralla y bombas (2 por turno) prácticamente a la vez. Sigue utilizando las columnas como escudo y lánzale las bombas en cuanto tengas ocasión.
Se desbloquea misión 43.





MISION 43

Objetivo Rescata amigos
Lugar Fortaleza
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS
-Nada más empezar la misión te darás



cuenta de que algunos soldados son diferentes, de color amarillo, y mucho más resistentes y mortíferos. Elimínalos a todos poco a poco, sin prisas, utilizando la Vulcan y la Blaster. Después activa los 4 interruptores rojos que hay en la sala (están en las plataformas desde donde te disparaban algunos soldados).
-En la siguiente sala activa el quinto interruptor para que la valla energética desaparezca y salta hasta el otro extremo de la habitación por encima de las ametralladoras sin que te toquen los láseres rojos.
-Ahora tendrás que utilizar la turbotabla para deslizarte hasta el siguiente pasillo y pasar por una tubería entre 2 metralletas.
-Corre mientras te disparan desde el techo y abate a los tres soldados que





tienes frente a ti. Elimina al robot volador, pasa entre las ametralladoras, elimina a las arañas eléctricas y sigue por la siguiente puerta.
Se desbloquean misiones 44, 45 y 46.



MISION 44

Objetivo Gana carrera Clase 2
Lugar Estadio
Personaje que la encarga Kiera
CONSEJOS
-Esta vez está al mando nuestro peludo amigo. Daxter será el encargado de ganar esta carrera.
-Familiarízate con el recorrido y utiliza los botones **L2** y **R2** para plegarte más en las curvas. Aquí también hay un pequeño atajo saltando entre dos columnas, pero es algo más arriesgado que el anterior.



MISION 45

Objetivo Protege el escondite de Robobombas
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Samos
CONSEJOS
-Ve al escondite de Torn para empezar la misión.
-Mira el mapa y dirígete primero hacia los 2 robots que vienen del sur. Para destruirlos con poco riesgo colócate (sin vehículo) lo más pegado que puedas a ellos y acribíllalos con la Vulcan o la Blaster. De este modo su láser no podrá





darte. Repite la operación tres veces y trabajo hecho.

MISION 46

Objetivo Escolta a hombres
Lugar Cloacas
Personaje que la encarga Krew
CONSEJOS
-En esta misión tendrás que proteger a los tres amigos de Krew de cualquier ataque cabezachapa. Síguelos de cerca para evitar sobresaltos y nunca te alejes demasiado.
-Baja por el ascensor, mata a 3

cabezachapas y vigila bien porque seguidamente atacarán por los dos lados. Continúa hacia delante y elimina a los 4 enemigos que te atacarán nuevamente por los dos flancos. Baja por el siguiente ascensor y vuelve a defender a tus compañeros.
-Al girar la esquina verás que hay 3 enemigos utilizando un rayo azul, calcula los movimientos que hacen y ve hacia ellos disparando. Después, verás tres rayos y una rampa metálica frente a ti. Utiliza la turbotabla para saltar la tubería y eliminar a los cabezachapas por la espalda.

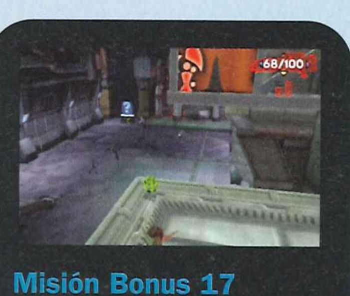


-De repente, decenas de bichos bajan por las paredes para engullir carne humana. Utiliza la Vulcan para aniquilarlos a todos. Sigue por el pasadizo hasta la estatua.
Se desbloquea misión 47.

MISION 47

Objetivo Gana a Erol en carrera
Lugar Villa refugio
Personaje que la encarga Erol
CONSEJOS
-Después de recoger el pacificador de la sala de tiro ve al bar de Krew, donde Erol te retará a una carrera por la ciudad.
-Para ganarle, aparte de llegar antes que él al estadio, tendrás que pasar por todos los aros de color azul.
-Estúdiate bien el recorrido y evita chocar con la policía.
Se desbloquea misión bonus 17, 18 y 19 y misiones 48 y 49.





Misión Bonus 17

OBJETIVO
Tienes 17 segundos para acudir al lugar que se muestra por un instante.
CONSEJOS
Móntate en la turbotabla y ve hacia la puerta por donde entraste al ascensor de palacio, en la misión 20.

MISION 48

Objetivo Consigue semilla de la vida
Lugar Ciudad Muerta
Personaje que la encarga Samos
CONSEJOS
-Ve a la Ciudad Muerta y móntate en el robot. Su manejo es muy sencillo. Con el botón ■ das puñetazos para romper paredes, atacar al enemigo o lanzar objetos, con ✖ saltas y con **R1** agarras objetos.
-Rompe todas las paredes que veas hasta llegar a una piedra. Muévela con **R1** y salta encima para llegar a la sección más elevada. Sal del robot para eliminar al cabezachapa, vuelve a entrar en el *mecha* y continúa hasta la siguiente piedra. Muévela contra la pared, sal nuevamente del robot para matar a los 2 enemigos y vuelve a subir. Mueve la siguiente piedra contra la pared, elimina al siguiente cabezachapa y sigue hasta el final del camino. Aquí tendrás que golpear la columna para pasar al otro lado. Continúa hasta la siguiente piedra, cógela y lánzala con la columna, tira la siguiente piedra contra la pared y por último rompe la columna para poder llegar a la casa de Samos.
ESFERAS PRECURSOR
1. Antes de mover la primera piedra. Sobre el marco de la pared que acabas de romper.
2. Después de mover la segunda piedra
Se desbloquean misión bonus 20 y misión 50.



Misión Bonus 18

OBJETIVO
Dispones de 17 segundos para acudir al lugar que se muestra por un instante.
CONSEJOS
Para conseguirlo tienes que coger el zoomer que está aparcado junto a ti, subir por la rampa a toda velocidad, lanzarte hacia el carril izquierdo (donde está la esfera) y saltar del zoomer en el aire para poder llegar. Móntate rápidamente en la turbotabla y sigue hasta la esfera.





MISION 49

Objetivo Destruye huevos
Lugar Mina
Personaje que la encarga Vin
CONSEJOS
-Utiliza la tabla y ve hacia el camino situado al norte, en el que te encontrarás con sierras mecánicas, taladros y demás peligros. Esquívalos todos y, donde antes tan solo había un vacío enorme ahora encontrarás unas tuberías por las que pasar al otro lado.
-Cuando llegues al final salta en la rampa y sube por el camino electrónico, salta los 2 taladros, esquiva las sierras y vuelve a saltar para llegar a la tubería. Continúa saltando las paredes metálicas por la rampa, salta de la plataforma a unas de las tuberías y sigue hasta la siguiente rampa esquivando los obstáculos. Sube por uno de los caminos de la derecha. Sigue todo recto y salta con la tabla al vacío.
ESFERAS PRECURSOR
1. Junto a la primera rampa en el camino principal.
2. Después de subir por uno de los dos caminos mecánicos. Sobre una tubería.









Misión Bonus 19

OBJETIVO
Anillos rosas (callejuelas)
CONSEJOS
-Esta es la carrera de anillos más complicada de todas, por la ubicación de los mismos. Para lograrlo evitar chocar con la policía, o con los vehículos que vienen de frente ya que, por un simple roce, podrás pasarte de largo un anillo o destrozar tu zoomer.
-Cuando estés sobre los pasos a nivel tendrás que tener mucho dominio de la moto para no caer además de controlar bien los saltos de un carril a otro, que muchas veces tendrán que ser milimétricos.
-Apréndete bien el recorrido, ten paciencia y lo conseguirás.



Misión Bonus 20

OBJETIVO
-Carrera anillos
CONSEJOS
-A partir de ahora, cuando quieras, podrás competir contra el mejor corredor de la resistencia, para conseguir batir el récord del circuito.
-Este corredor es mucho mejor que Erol por lo que no podrás cometer ni un error si quieres ganarle.

MISION 50

Objetivo Protege a Samos
Lugar Bosque
Personaje que la encarga Onin
CONSEJOS
-Llega al bosque a través del templo de la montaña y llévale la semilla de la vida a Samos. Mira el mapa para saber donde está.
-En cuanto le des la semilla el ejército del Barón atacará. Defiende a Samos hasta que haya podido hablar lo suficiente con las plantas.
Se desbloquean misión bonus 21 y misiones 51 y 52.







Misión Bonus 21

OBJETIVO
Dispones de 17 segundos para acudir al lugar que se muestra por un instante.
CONSEJOS
Usa la turbotabla y dirígete hacia el norte. Encontrarás la esfera en la tercera plaza.

MISION 51

Objetivo Rescata Lurkers para Brutter
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Brutter
CONSEJOS
-Dirígete al bar de Brutter para que te diga lo que tienes que hacer, rescatar más Lurkers.
Esta vez el número a salvar se ha duplicado, son 6, pero las jaulas que los apresan son más débiles y la policía menos numerosa.
-Cada vez que revientes una jaula y veas que no te vas a librar del acoso policial, refúgiate en sitios como los conductos de agua hasta que pase el peligro, y continúa la liberación. Cuando ya tengas a un Lurker fuera de la jaula cógelo y llévalo a la alcantarilla más próxima (se te indicará en el mapa).
Se desbloquea misión bonus 22.







Misión Bonus 22

OBJETIVO
Destruir bombabots
CONSEJOS
Tendrás que destruir los bombabots que están sembrando el caos en Villa Refugio. Aunque te lo puedes tomar con calma ya que, esta vez, no se dirigen hasta el escondite de la resistencia. Utiliza la misma táctica de antes para acabar con ellos.



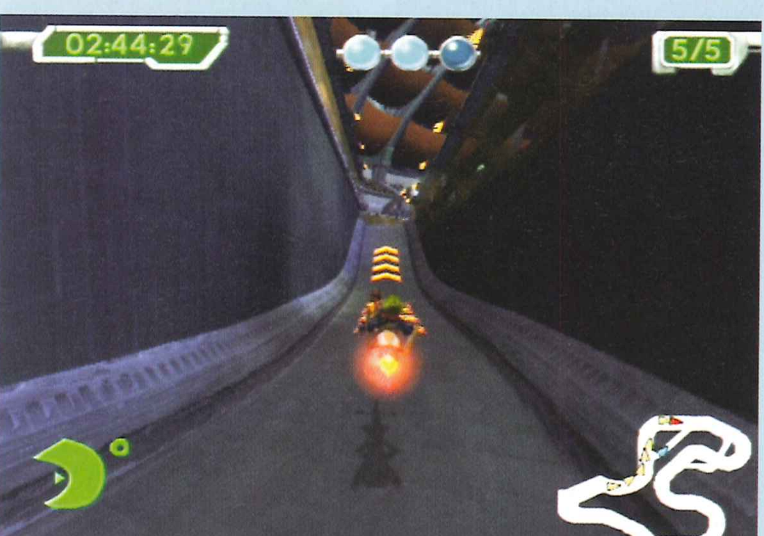
MISION 52

Objetivo Destruir torre
Lugar Plataforma de perforación
Personaje que la encarga Kor
CONSEJOS
-Vuelve a la plataforma, coge el robot y baja con el ascensor.
-En la primera sala tendrás que pasar esquivando los rayos y destruir la siguiente puerta. Sigue recto y deja el robot sobre la plataforma que hay al final. Sal de su interior, y pasa por las dos plataformas que acabas de pasar. Al final usa el doble salto para llegar arriba, mata a los cabezachapas y activa el interruptor que hace subir el ascensor. Rompe la puerta con el robot, salta a través de las plataformas, y pasa por las rejillas sin que te queme el fuego hasta que veas 2 cabezachapas. Sal del robot, mátalos y salta al otro extremo para activar los 2 interruptores. Móntate en el robot y sigue adelante. Esquiva los rayos azules a medida que saltas de plataforma en plataforma.
-En la siguiente sala, para llegar al otro extremo, tienes que saltar a través de varias rejillas de fuego y tres plataformas. Calcula bien cuándo sale el fuego y ve directamente hasta la segunda plataforma: desde ahí, y antes de que se baje, salta a la siguiente y por último a la rejilla de fuego.
-Sube por el ascensor y destruye los 10 ordenadores para desactivar la torre. Hecho esto tendrás 90 segundos para escapar de allí, aunque no tiene que resultarte muy difícil. Utiliza la turbotabla en los trayectos más fáciles y te sobrará mucho tiempo.
Se desbloquea misión 53.

MISION 53

Objetivo Gana carrera clase 1
Lugar Estadio
Personaje que la encarga Kiera
CONSEJOS
-Esta carrera, pese a lo que pueda parecer, es muy fácil. El truco está en aprovechar los 2 atajos que hay en cada vuelta que des, e impulsarte con los turbos en las rectas. El primer atajo está junto a la línea de salida y el segundo casi al final del circuito.
-También debes tener cuidado con tu moto ya que los pilotos, en especial Erol, son bastante violentos.
Se desbloquean misión bonus 23 y 24 y misión 54.









Misión Bonus 23
OBJETIVO
Tienes 27 segundos para acudir al lugar que se muestra por un instante.
CONSEJOS
Primero tienes que prepararte una moto antes de aceptar la misión. Arranca veloz hacia el oeste y, en cuanto puedas, sigue hacia el norte. La esfera está pasado el canal.



Misión Bonus 24
OBJETIVO
Carrera de anillos 2
CONSEJOS
Esta carrera es parecida a la que mantuviste contra Erol o el miembro de la resistencia pero con pequeñas diferencias. La carrera se disputará en el puerto, tendrás que dar 3 vueltas al circuito y, lo más importante, si te saltas un anillo no pasa absolutamente nada. Es muy fácil.



MISION 54

Objetivo Explora el palacio
Lugar Palacio
Personaje que la encarga Ninguno
CONSEJOS
-Después de ganar la carrera de clase 1 apresúrate en llegar palacio, donde Ashlin te estará "esperando" para darte una tarjeta. Tras el vídeo empezará tu ruta turística por el palacio.
-Salta por las dos barras hasta la plataforma, mata a los soldados que te disparan y continúa por las plataformas móviles. Esquiva los disparos de la ametralladora, elimina a los siguientes soldados y continúa hasta el ventanal que da al exterior. Rómpelo y utiliza el borde que ha quedado al descubierto



para pasar montado en la tabla. Salta por las plataformas, esquiva la siguiente ametralladora y sigue hacia el sur.
-Ahora tendrás que utilizar la tabla para llegar al otro extremo, elimina a los soldados y sigue para arriba. Mata a los enemigos, dispárale a la lámpara y utiliza la tabla sobre el borde de ésta.




MAPA PALACIO





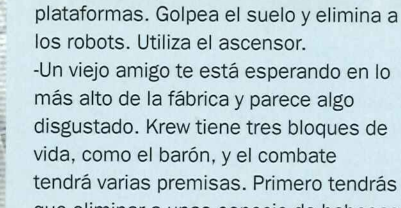
Esquiva la ametralladora, elimina a los soldados y continúa, plataforma a plataforma, hasta la salida.
Se desbloquea misión 55.

MISION 55

Objetivo Consigue corazón de Mar
Lugar Fábrica de armas
Personaje que la encarga Ashlin
CONSEJOS
-Ve a la excavación, dirígete al oeste para usar la tarjeta que te ha dado Ashlin y utiliza el montacargas.
-Elimina a los soldados con mucho cuidado, baja la rampa y presiona el botón de la izquierda para que desaparezcan los rayos. Dispara en el indicador rojo para que la cinta cambie de sentido.
-En esta sección una especie de tubo escupirá unos robots en forma de bola. Dispárales repetidamente (patada + disparo con la Blaster) para que tomen forma bípeda y poder destruirlos. Una vez hecho esto, podrás seguir por las plataformas que se acaban de mover. Golpea la llave utilizando la patada para que se muevan otra vez y sigue hasta el montacargas.
-Utiliza la tabla para esquivar las sierras eléctricas. Dispara a las dos plataformas para que bajen y continúa por la siguiente cinta, en la que tendrás que disparar a otra plataforma para llegar al saliente.
-Cambia el sentido de la cinta, salta hasta la plataforma, sube por la siguiente cinta cambiándole el sentido y dispara a las dos plataformas para poder continuar. Para continuar a la siguiente cinta tendrás que saltar justo en la esquina y no parar de caminar hacia delante.
-Elimina a los robots y golpea la palanca. Sube por la cinta, mata a los soldados y sigue por las plataformas. Para llegar al otro extremo tendrás que golpear las llaves que vayas encontrando y así, ir moviendo las plataformas. Golpea el suelo y elimina a los robots. Utiliza el ascensor.
-Un viejo amigo te está esperando en lo más alto de la fábrica y parece algo disgustado. Krew tiene tres bloques de vida, como el barón, y el combate tendrá varias premisas. Primero tendrás que eliminar a unas especie de babosas eléctricas con forma de Krew antes de que el verdadero se acerque a la plataforma, momento que tendrás que aprovechar para quitarle un bloque de vida entero utilizando la Vulcan o la Blaster. Lo único que cambiará en el combate es que, cada vez que le quites un bloque de vida, las babosas serás más rápidas.









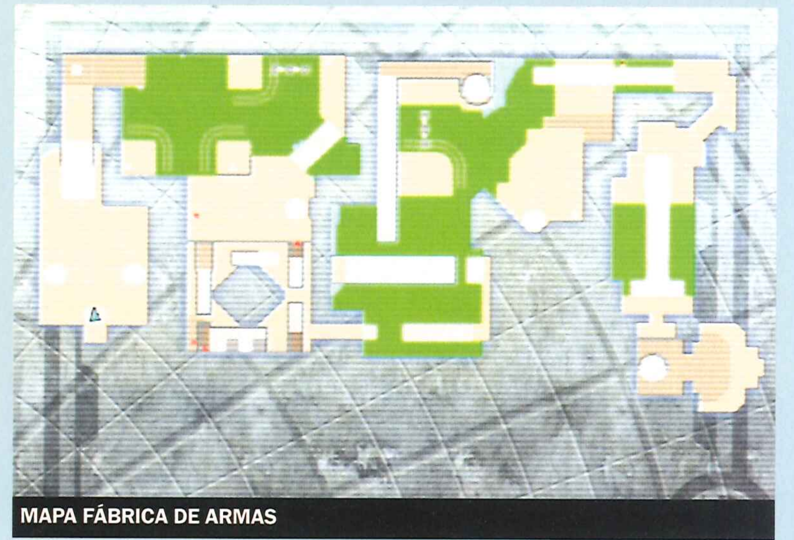




ESFERAS PRECURSOR
1. Nada más entrar en la fábrica de armas. Junto al montacargas.
2. Después de los primeros robots bola. Detrás de unos barriles.
3. Al final de una cinta transportadora.
4. Detrás de una máquina rodeada de cintas transportadoras.
5. Después de matar a la segunda tanda de robots, en la esquina tras subir por la cinta.
Se desbloquea misión 56.

MISION 56

Objetivo Supera el juego Machacachapa
Lugar Bar Hip Hog
Personaje que la encarga Ninguno
CONSEJOS
-Tendrás que llegar a 1500 puntos antes de que se te acaben los fallos. El juego es muy sencillo, cada agujero corresponde a uno de los botones y direcciones del stick digital, por tanto, presiona el botón correcto cuando los bichos saquen la cabeza.
Los cabezachapas verdes se puntúan


MAPA FÁBRICA DE ARMAS



normal, los amarillos extra, y los rojos penalizan, del mismo modo que si fallas.
Se desbloquea misión 57.



MISION 57

Objetivo Busca a Sig
Lugar Puerto
Personaje que la encarga Ninguno
CONSEJOS
-Dirígete hasta la marca del mapa, baja por el ascensor y móntate en el robot. En un suspiro te encontrarás bajo el agua y con una barra de oxígeno en el lado derecho de la pantalla que se acaba muy rápido.
-Para poder avanzar sin problemas destruye todas las minas que te estorban antes de que exploten cerca de ti, e intenta esquivar a los cabezachapas, aunque se pueden eliminar. También es conveniente dirigirte a las salidas de oxígeno en cuanto las veas.
-Entra en la primera estancia y coge oxígeno. Destruye la puerta y las 2 minas, sube las escaleras y déjate caer por el agujero. Rompe la siguiente puerta y las minas, y coge más oxígeno. Continúa hacia el sur rompiendo todo lo que encuentres en tu camino hasta llegar a una sala con 4 plataformas. Golpéalas para liberarlas y súbete en la baldosa que queda al fondo, Salta por las plataformas y entra en el agujero del suelo. Rompe la puerta y recorre el





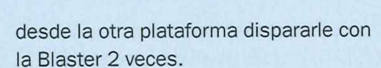
camino hasta la siguiente baldosa. Salta de una a otra con mucho cuidado, y calcula muy bien el tercero. Continúa recto y gira a la izquierda en la primera esquina.
ESFERAS PRECURSOR
1. Después de saltar por las 4 plataformas. En la sala de abajo.
Se desbloquea misión 58.



MISION 58

Objetivo Escolta a Sig
Lugar Puerto
Personaje que la encarga Ninguno
CONSEJOS
-En esta misión no tendrás que disparar mucho, pero la tensión seguro que estará a flor de piel...
-Deberás ayudar a Sig a continuar solucionando fáciles puzzles con cajas, pero debes hacerlo deprisa ya que si no explotarán antes de que lo soluciones.
-Golpea la caja derecha todo lo que puedas hacia delante y a la izquierda; da un golpe a la izquierda y después sigue hacia adelante.
-Corre de plataforma en plataforma para evitar que el ciempiés te coja.
-Tendrás que golpear la siguiente caja 3 veces a la izquierda y, rápidamente,





MAPA PUERTO

desde la otra plataforma dispararle con la Blaster 2 veces.
-En esta habitación debes darte prisa si quieres que Sig sobreviva. Golpea la caja derecha para que entre en el hueco derecho y la izquierda en el izquierdo. Para hacerlo más deprisa dispárales para hacerlas avanzar.
-Aquí está otra vez el ciempiés, pero esta vez el trazado es mucho más complicado que la última vez. Empieza pasando por debajo del primer rayo y salta los 2 restantes. Dispara a la plataforma para que dé la vuelta, salta a través de los bloques que salen de la pared, dispárale a las siguientes plataformas móviles para que se den la vuelta y evita el último rayo para librarte de él finalmente. Sigue recto para subir a la superficie.
Se desbloquea misión 59.

MISION 59

Objetivo Defiende el estadio
Lugar Estadio
Personaje que la encarga Kiera
CONSEJOS
-En esta misión te atacarán cabezachapas por todos lados. Utiliza la Dispersora y la Vulcan para evitar que



hieran a los sabios.
Se desbloquea misión 60.

MISION 60

Objetivo Examina el enclave de construcción
Lugar Villa Refugio
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS
-Lo único que tendrás que hacer es presenciar un revelador vídeo.
ESFERAS PRECURSOR
1. Bajo la rampa de madera
2. Entre los rodillos de cuerdas
Se desbloquea misión 61.

MISION 61

Objetivo Destruye la barrera del nido
Lugar Torn
Personaje que la encarga Torn
CONSEJOS
-Esta es la última misión del juego y por lo tanto, en ella te encontrarás a los cabezachapas más sanguinarios de todos. Obsérvalo todo con atención y elimina al enemigo cuanto más lejos mejor.
-Camina recto, golpea la llave y sigue por el elevador que acabas de accionar.











Continúa recto y gira a la izquierda.
-Después de activar el cañón baja la colina y elimina a las arañas desde lejos (cuando se acercan escupen bolas de ácido). En esta región verás unas nuevas y gigantescas criaturas que emiten rayos. No te molestes en dispararles porque no les harás nada. Tan sólo limítate a esquivarlas. Sigue hacia el norte y ten cuidado con las arañas que van detrás del segundo gigante.
-Para evitar los rayos del tercer monstruo tendrás que deslizarte por encima del eco oscuro utilizando la tabla. Hazlo cuando esté por la mitad del camino. Continúa todo recto, disparándole a todo lo que se mueva hasta llegar a la cueva.

ESFERAS PRECURSOR

1. Al salir del transporte. Encima de un



barril en lo alto de la montaña de arena.
2 a 4. Detrás del cañón con el que abres la entrada al nido.
5. Después de bajar la colina tras activar el cañón. Sobre unas rocas del lado izquierdo.
6. En lo alto de las ruinas frente a la quinta esfera.

Se desbloquea misión 62.

MISION 62

Objetivo Destruye Kor Cabezachapa
Lugar Nido Cabezachapa
Personaje que la encarga Ninguno
CONSEJOS
-Este combate, como los anteriores, también se divide en tres partes.
-Al comienzo, Kor lanzará huevos que se convertirán en escorpiones si los dejas eclosionar (los puedes romper antes), y te disparará un rayo cada cierto tiempo. Dispárale con la Blaster desde una situación en que puedas ver todos los escorpiones que se acerquen, y cuando vaya a lanzar un rayo salta a un lado.
-En la segunda etapa del combate, unos robots voladores se unirán a los escorpiones, y en vez de un rayo, escupirá dos seguidos. Ve dando



vueltas alrededor de él utilizando la Vulcan para eliminar a todos los enemigos y darle a él también. Cuando veas que le queda la mitad de la porción de vida, utiliza la bomba oscura para quitarle el resto.
-Por último, Kor se librará de los cables que le unen al techo y te perseguirá lanzándote ataques mucho más potentes. No le dejes acercarse para evitar que te dé un puñetazo y salta tres veces seguidas cuando te vaya a lanzar un rayo (ahora tira 3 seguidos). En el momento que veas que se para, quédate quieto y aprovecha para dispararle con la Pacificadora. Salta la onda expansiva que creará. Repite el procedimiento y será coser y cantar.



Misión Bonus 25

OBJETIVO
Dispones de 17 segundos para acudir al lugar que se muestra por un instante.
CONSEJOS
Utiliza la turbotabla y bordea el canal en dirección norte para encontrarla.



Misión Bonus 26

OBJETIVO
Recoge el eco oscuro de la ciudad
CONSEJOS
Deberás recoger las 30 pociones de eco oscuro que están repartidas por los jardines.
Coge un zoommer y recorre todo el camino de norte a sur.



Misión Bonus 27

OBJETIVO
Dispones de 37 segundos para acudir al lugar que se muestra por un instante.
CONSEJOS
La esfera está junto a la fuente suroeste de la plaza situada frente al palacio del barón. Coge una moto y sal como una flecha. Cuando estés al lado, salta de la moto a toda velocidad para llegar hasta ella.

EXTRAS

EL ORÁCULO
Este ancestral individuo, ubicado en la barriada de Villa Refugio, será el encargado de dotar a Jak con unos cuantos poderes, con los que podrá combatir con los cabezachapas con más recursos que nunca.

Nombre	Calaberas de cabeza chapa
1. Bomba Oscura	25
2. Explosión Oscura	200
3. Jak Oscuro Invencible	200
4. Jak Gigante	100

MINIJUEGOS
Si te has quedado con ganas de volver a jugar a la Prueba de Onin o el Machacachapas no te preocupes. Desde el mismo momento en que completes las misiones podrás regresar siempre que quieras para pasar un buen rato.

QUIERO MÁS ESFERAS
Una vez hayas concluido el juego y tengas ganas de sumar más esferas en tu inventario para desbloquear los múltiples secretos que tiene lo podrás hacer de varias formas:
1. Tendrás la oportunidad de volver a jugar en todos los niveles, aunque algunos lugares serán mucho más
2. Otra forma mucho más divertida de hacerlo es intentar batir tus récords en todos los juegos puntuables, como las carreras de zoomers o el circuito de armas.

SECRETOS
Aquí tienes todos los secretos que te harán jugar una y otra vez este gran videojuego.

Nombre	Esferas necesarias
1. Activar/Desactivar Perilla de Jak	5
2. Mundo Simétrico	15
3. Modo Cabezón	30
4. Mundo Cabecita	45
5. Álbum	55
6. Escena Jugador Acto 1	65
7. Circuito del Cañón Vulcan	75
8. Escena Jugador Acto 2	95
9. Circuito del Pacificador	105
10. Escena Jugador Acto 3	125
11. Invertir Carreras	135
12. Selección Nivel	145
13. Munición Ilimitada	155
14. Jak Oscuro Ilimitado	165
15. Invulnerabilidad	175
16. Modo Héroe	200



Dark Chronicle (3ra. parte)

Pese a que ya te ofrecimos la conclusión de esta apasionante aventura, esta guía no estaría completa sin los listados que te proporcionamos este mes. En ellos encontrarás todo lo referente a las fotografías, los inventos, la monstruomorfosis y el reclutamiento de acompañantes.

1 JUGADOR
TARJETA 499 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,95 EUROS**

IDEAS FOTOGRÁFICAS

Éste es el listado completo de los objetos que puedes fotografiar para obtener las ideas necesarias para combinarlas y conseguir inventos. En la primera columna están las 241 ideas ordenadas alfabéticamente, aunque en el juego algunas aparecen desordenadas o repetidas por culpa de una traducción errónea. En la segunda columna te indicamos el primer lugar donde puedes fotografiar cada idea aunque algunas de ellas pueden localizarse en más sitios. En la última columna te indicamos a partir de qué capítulo dichos objetos son fotografiables. Por cierto, si echas en falta los logros (acontecimientos fotografiables) ten en cuenta que ya los incluimos al final de cada capítulo de la guía.

IDEA	LUGAR	MOMENTO
Acces.	Tienda Armas Starlight	Capítulo 3
Alfombra	Iglesia	Capítulo 2
Alfombra estampada	Herramientas Gundorada	Capítulo 5
Almacén	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Altar de Agua	Stonehenge de Kazarov	Capítulo 6
Altar de Fuego	Stonehenge de Kazarov	Capítulo 6
Altar de Tierra	Stonehenge de Kazarov	Capítulo 6
Altar de Viento	Stonehenge de Kazarov	Capítulo 6
Antorcha	Valle del Equilibrio	Capítulo 2
Árbol	Palm Brinks	Capítulo 1
Árbol muerto	Palacio Moon Flower	Capítulo 6
Árbol Yorda gigante	Valle de Yorda	Capítulo 3
Arbustos	Palm Brinks	Capítulo 1
Arma	Tienda de Armas	Capítulo 1
Arriate	Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Ascensor	Taller de Gundorada	Capítulo 5
Aspa de molino	Veniccio	Capítulo 4
Aspiradora	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Azada	Residencia Palm Brinks	Capítulo 2
Banco	Estación de Policía	Capítulo 1
Banco plateado	Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Bandera	Palm Brinks	Capítulo 1
Bandera de seda	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Barco	Parque de Palm Brinks	Capítulo 2
Barril	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Barro	Heim Rada	Capítulo 5
Bidón	Piezas Gundorada	Capítulo 5
Blackstone I	Estación	Capítulo 1
Boca de alcantarilla	Palm Brinks	Capítulo 1
Bolsa de la aspiradora	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Bote de leche	Palm Brinks	Capítulo 1
Botella	Bar	Capítulo 1
Brazo eléctrico	Heim Rada	Capítulo 5
Brazo trabajador	Laboratorio central	Capítulo 4
Buzón	Palm Brinks	Capítulo 1
Cabaña de metal	Veniccio	Capítulo 4
Caja de madera	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Cajón	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Calabaza	Palm Brinks	Capítulo 1
Cama	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Cama de Alexandra	Cuarto de Alexandra	Capítulo 7
Camelia	Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Candelabro	Tienda de Morton	Capítulo 1
Candelabro de flores	Antecámara del Sol	Capítulo 7
Carbón	Dentro de la locomotora	Capítulo 1
Carretera a Golbad	Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Carro	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Carta	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Cartel Burger La Seta	Centro comercial Jurak	Capítulo 2
Cartel Carrera de Peces	Carreras Finny Frenzy	Capítulo 4
Cartel Concurso Pesca	Concurso de pesca	Capítulo 3
Cartel de Armas Jurak	Centro comercial Jurak	Capítulo 2
Cartel de Carpintería	Centro comercial Jurak	Capítulo 2
Cartel de la Cafetería	Palm Brinks	Capítulo 1
Cartel de la Clínica	Parque de Palm Brinks	Capítulo 2
Cartel de la Panadería	Palm Brinks	Capítulo 1
Cartel de la Policía	Palm Brinks	Capítulo 1
Cartel del Bar	Palm Brinks	Capítulo 1
Cartel del Estudio	Residencia Palm Brinks	Capítulo 2
Cartel Tienda de Armas	Palm Brinks	Capítulo 1
Cartel Tienda de Cedric	Palm Brinks	Capítulo 1
Cartel Tienda de Morton	Palm Brinks	Capítulo 1
Casa de Lin	Valle del Equilibrio	Capítulo 2
Casa roja	Veniccio	Capítulo 4
Catalejo	Objetos de estrellas	Capítulo 3
Catarata	Presa del Canal	Capítulo 1
Ceniza	Heim Rada	Capítulo 5
Cesta vaporera	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Champiñón	Centro comercial Jurak	Capítulo 2
Chimenea	Palm Brinks	Capítulo 1
Chimenea	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Cinturón	Palm Brinks	Capítulo 1
Coche	Bar	Capítulo 1
Cocina	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Columna lunar	Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Comunicado electrónico	Concurso de pesca	Capítulo 3
Constructor	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Cortina	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Cuadro	Tienda de Morton	Capítulo 1
Cuarzo	Centro comercial Jurak	Capítulo 2
Cuerno	Tienda Armas Starlight	Capítulo 3
Cuerno de ciervo	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Dama de hierro	Tienda de Armas	Capítulo 1
Dragón desbocado	Restaurante Lao Chao	Capítulo 3
El Sol	Palm Brinks	Capítulo 1
Empanadilla de cerdo	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Entrada de aire	Laboratorio 1	Capítulo 4
Equipo de trabajo	Laboratorio 1	Capítulo 4
Escala	Concurso de pesca	Capítulo 3
Escalera	Estudio de Parn	Capítulo 2
Escalera Starlight	Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Escaleras	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Escaparate	Tienda de Armas	Capítulo 1
Escrituras santas	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Escudo	Tienda de Armas	Capítulo 1
Estación de bomberos	Dentro de la locomotora	Capítulo 1
Estanque de agua termal	Heim Rada	Capítulo 5
Estanque de Ilusiones	Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Estantería de madera	Casa de enanitos	Capítulo 2

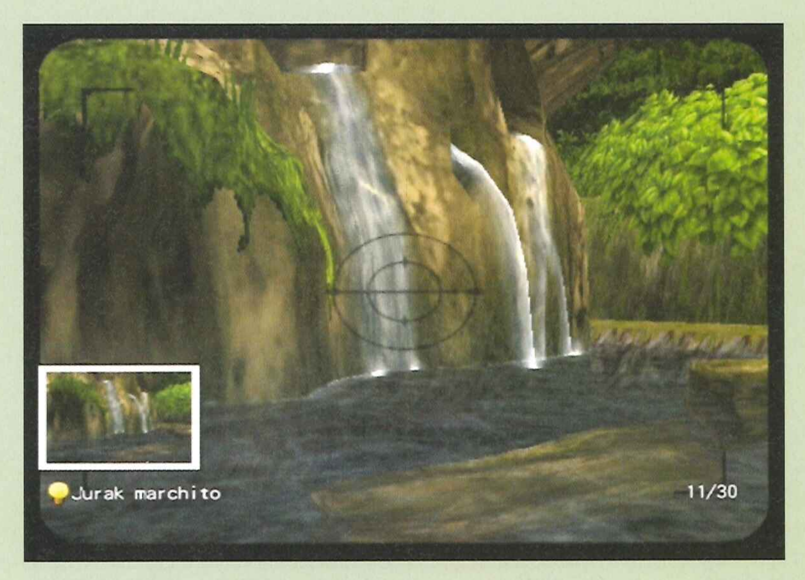






Farola	Palm Brinks	Capítulo 1
Farolillo chino	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Flor	Panadería de Polly	Capítulo 1
Flor de Loto	Jardín Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Flor soleada	Jardín Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Frigorífico	Tienda de Morton	Capítulo 1
Fruta	Sindain	Capítulo 2
Fuente	Palm Brinks	Capítulo 1
Fuente de relajación	Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Funda de gafas	Oficina del alcalde	Capítulo 2
Futuron 800	Laboratorio central	Capítulo 4
Géiser	Heim Rada	Capítulo 5
Generador	Heim Rada	Capítulo 5
Generador pequeño	Veniccio	Capítulo 4
Globo ocular	Clínica de Dell	Capítulo 2
Grúa	Taller de Gundorada	Capítulo 5
Grúa grande	Heim Rada	Capítulo 5
Hamaca	Casa de enanitos	Capítulo 2
Harina blanca	Tienda de Morton	Capítulo 1
Hélice	Sala de Operaciones	Capítulo 5
Hierba	Sindain	Capítulo 2
Horno	Panadería de Polly	Capítulo 1
Hueso	Clínica de Dell	Capítulo 2
Huevo	Clínica de Dell	Capítulo 2
Imagen	Estudio de Parn	Capítulo 2
Isla opuesta	Carreras Finny Frenzy	Capítulo 4
Jurak marchito	Sindain	Capítulo 2
La Luna	Palm Brinks	Capítulo 1
Lámpara	Palm Brinks	Capítulo 1
Lámpara de estrellas	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Lámpara de media luna	Objetos de estrellas	Capítulo 3
Lata	Panadería de Polly	Capítulo 1
Lavadero	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Lector automático	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Libro	Tienda de Morton	Capítulo 1
Línea de ferrocarril	Estación	Capítulo 1
Linterna azul	Jardín Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Luces decorativas	Herramientas Gundorada	Capítulo 5
Luz	Tienda de Armas	Capítulo 1
Luz de Piedra lunar	Veniccio	Capítulo 4
Manto de agua	Jardín Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Máquina expendedora	Tienda de Morton	Capítulo 1
Marca de Lao chao	Restaurante Lao Chao	Capítulo 3
Marca de Paznos	Paznos (Puente)	Capítulo 5
Martillito	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Martillo	Armas Gundorada	Capítulo 5
Mesa	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Mesa de jardín	Jardín Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Molino	Veniccio	Capítulo 4
Monte Gundor	Heim Rada	Capítulo 5
Monumento	Parque de Palm Brinks	Capítulo 2
Muelle	Parque de Palm Brinks	Capítulo 2
Nariz aguileña	Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Nariz de Jurak	Sindain	Capítulo 2
Neo-proyector	Laboratorio central	Capítulo 4
Ojo de Jurak	Sindain	Capítulo 2
Ordenador	Sala de Operaciones	Capítulo 5
Palmera	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Pan	Panadería de Polly	Capítulo 1
Papelera	Palm Brinks	Capítulo 1
Pato al estilo de Pekín	Restaurante Lao Chao	Capítulo 3
Pecera	Carreras Finny Frenzy	Capítulo 4
Pergamino	Restaurante Lao Chao	Capítulo 3
Pescado	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Peso	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Piano	Bar	Capítulo 1
Pintura al fresco	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Pinturas	Estudio de Parn	Capítulo 2
Plátano	Veniccio	Capítulo 4
Pódium	Concurso de pesca	Capítulo 3
Pozo	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Prismáticos	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Puente	Residencia Palm Brinks	Capítulo 2
Puente de hierro	Presa del Canal	Capítulo 1
Puente levadizo	Palm Brinks	Capítulo 1
Puerta	Residencia Palm Brinks	Capítulo 2
Puerta de laberinto	Antecámara del Sol	Capítulo 7
Puerta dorada	Parada Palacio Moon Flower	Capítulo 6
Puerta dorada	Antecámara del Sol	Capítulo 7
Puerta luminosa	Concurso de pesca	Capítulo 3
Puesto	Palm Brinks	Capítulo 1
Puesto	Oficina del alcalde	Capítulo 2
Reflector	Laboratorio central	Capítulo 4
Registro	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Reloj	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Retrato de Elena	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Rifle	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Río	Palm Brinks	Capítulo 1
Robot	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Robot anticuado	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Robot de exposición	Piezas Gundorada	Capítulo 5
Robot de trabajo	Laboratorio 1	Capítulo 4
Roca	Parque de Palm Brinks	Capítulo 2
Rosado	Ixion (Sala de espera)	Capítulo 6
Rueda	Bar	Capítulo 1
Rueda hidráulica	Sindain	Capítulo 2
Semáforo	Palm Brinks	Capítulo 1
Señal	Palm Brinks	Capítulo 1
Señal de rotación	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Sésamo eléctrico	Piezas Gundorada	Capítulo 5
Sierra	Clínica de Dell	Capítulo 2



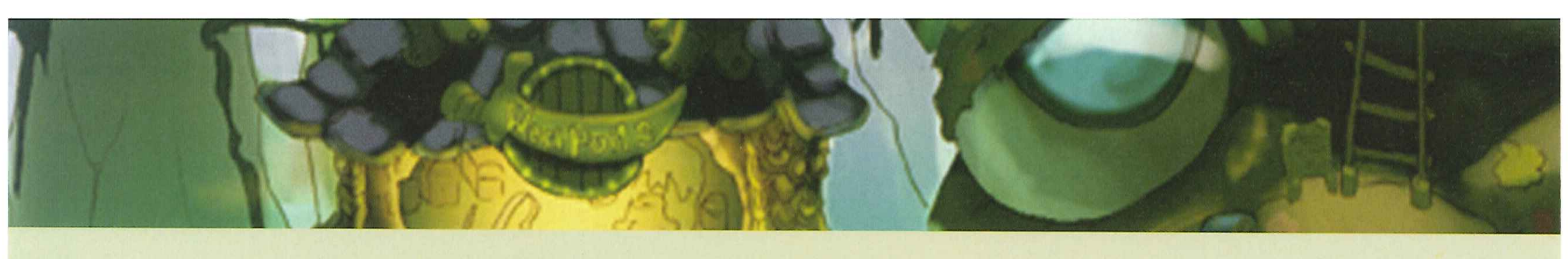


Silla	Tienda de Morton	Capítulo 1
Silla de flores	Estación	Capítulo 1
Silla de jardín	Jardín Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Silla huevo	Laboratorio 1	Capítulo 4
Símbolo sagrado	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Sistema 5WP2	Laboratorio central	Capítulo 4
Sol de la mañana	Palm Brinks	Capítulo 1
Sol de la tarde	Palm Brinks	Capítulo 1
Sombrilla	Palm Brinks	Capítulo 1
Sr. Pez Gordo de la Sombra	Mina de Zelmite (última cueva)	Capítulo 8
Taza	Estación	Capítulo 1
Tela	Estudio de Parn	Capítulo 2
Teléfono	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Telescopio	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Televisión	Veniccio	Capítulo 4
Tienda de Oro	Tienda de Armas	Capítulo 1
Tocadiscos	Tienda de Morton	Capítulo 1
Tocador	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Toldo	Palm Brinks	Capítulo 1
Transmisor	Taller de Gundorada	Capítulo 5
Transmisor-huevo	Veniccio	Capítulo 4
Tren de carga	Estación	Capítulo 1
Trompeta	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Tronco	Sindain	Capítulo 2
Trozos de piedra lunar	Veniccio	Capítulo 4
Tubo	Palm Brinks	Capítulo 1
Tubo eléctrico	Laboratorio 1	Capítulo 4
Tunel Starlight	Palacio Moon Flower	Capítulo 7
Valla	Residencia Palm Brinks	Capítulo 2
Vasija	Estación	Capítulo 1
Vasija antorcha	Sindain	Capítulo 2
Vaso de estrellas	Objetos de estrellas	Capítulo 3
Vela	Iglesia	Capítulo 2
Veleta	Valle del Equilibrio	Capítulo 3
Ventana	Palm Brinks	Capítulo 1
Ventilación	Veniccio	Capítulo 4
Ventilador	Tienda de Cedric	Capítulo 1
Verduras / Frutas	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Vidriera	Casa de Maximilian	Capítulo 2
Zelmite encontrado	Mina de Zelmite (última cueva)	Capítulo 8
Zumo color sulfuro	Herramientas Gundorada	Capítulo 5

LOS INVENTOS

Aquí te mostramos la totalidad de inventos que puedes obtener como resultado de la combinación de las tres ideas (o logros) adecuadas. Todas las combinaciones han sido comprobadas así que si consigues las ideas correspondientes no tendrás ningún problema par inventar los 129 objetos divididos en objetos de ayuda, ropa, armas o piezas del Ridepod.

INVENTO	IDEA 1	IDEA 2	IDEA 3
Acuario	Fuente	Ventana	Caja de madera
Agua bendita	Botella	Símbolo sagrado	El Sol
Agua fresca	Fuente	Catarata	Botella
Albatros	Géiser	Árbol	Tromba de fuego
Amuleto antídoto	Símbolo sagrado	Cartel de la Clínica	Cama
Amuleto antimaldición	Símbolo sagrado	Escrituras santas	¡Umm! Jurak
Amuleto antiparada	Reloj	Monumento	Vaso de estrellas
Amuleto antipegajoso	Lavadero	Amo del estanque	Catarata
Amuleto antipetrificación	Reloj	Sol de la mañana	Ojo de Jurak
Antídoto	Botella	Cartel de la Clínica	Pozo
Armadura Sol y Luna	El Sol	La Luna	Sésamo eléctrico
Barril de energía	Barril	Árbol	Cinturón
Bebida de fuerza	Botella	Farolillo chino	Rey Mardan
Bomba	Cartel Tienda de Armas	Vela	Vasija
Bomba final	Horno	Vela	Ceniza
Bomba mejorada	Vela	Carbón	Huevo
Botas de aire	Aspa de molino	Cinturón	Veleta
Botas de caballeras	Cinturón	Escudo	La Luna
Botas de metal	Bidón	Cinturón	Robot de trabajo
Botas de pantera	Hueso	La Luna	El Invencible Gaspard
Botas de pinchos	Sombrilla	Cristal lunar	Calabaza
Botas de princesa	Candelabro de flores	Manto de agua	Palacio Moon Flower
Brazalete bandido	Reloj	Tienda de Oro	Escaparate
Brazo ametralladora	Rifle	Dragón desbocado	Ventilador
Brazo ametralladora II	Telescopio	Molino	Ventilador
Brazo ametralladora III	Rifle	Molino	Hélice
Brazo ametralladora IV	Bidón	Altar Gema de Viento	Hélice
Brazo bala cañón	Boca de alcantarilla	Puesto	Robot anticuado
Brazo bala cañón II	Constructor	Puesto	Roca
Brazo bala cañón III	Constructor	Puesto	Cristal lunar
Brazo bala cañón IV	Constructor	Silla huevo	Roca
Brazo lanzamisil	Caja de madera	Champiñón	Señal de rotación
Brazo lanzamisil II Laboratorio Lunar	Fuente	Caja de madera	Señal
Brazo lanzamisil III	Generador	Cuerno de ciervo	Tienda de Oro
Brazo lanzamisil IV	Tienda de Oro	Altar Gema de Fuego	Monte Gundor
Brazo láser	Géiser	Barril	Tubo eléctrico
Brazo láser II	Lámpara de media luna	Ixion	Tubo eléctrico
Brazo láser III	Fuente de relajación	Reflector	Tubo eléctrico
Brazo láser IV	Leyenda de la Luna	Linterna azul	Tubo eléctrico
Brazo martillo	Barril	Puesto	Robot de trabajo
Brazo martillo II	Martillo	Brazo trabajador	Puesto
Brazo martillo III	Martillo	Altar Gema de Tierra	Chimenea
Brazo martillo IV	Martillito	Brazo eléctrico	Columna lunar
Brazo samurai	Arma	Barril	Lámpara de media luna
Brazo samurai II	Arma	Dragón desbocado	Grúa



Brazo samurai III	Arma	Cuerno de ciervo	Columna lunar
Brazo samurai IV	¡Flotsam vive!	Soldado fantasma	Leyenda de la Luna
Brazo taladro	Lector automático	Ventilador	Molino
Brazo taladro II	Cuerno	Brazo trabajador	Sésamo eléctrico
Brazo taladro III	Ixion	Brazo trabajador	Trozos de Piedra lunar
Brazo taladro IV	Cuerno de ciervo	Brazo trabajador	Flor de Sol
Buggy	Sistema 5WP2	Cinturón	Coche
Camión oruga	Rueda	Coche	Carro
Caña de señuelo	Pescado	Río	Tallo de Lafrescia
Cañón barril	Fuente	Barril	Champiñón
Cañón barril II	Fuente	Barril	Pozo
Cañón barril III	Catarata	Barril	Pecera
Cañón barril IV	Entrada de aire	Barril	Tromba de fuego
Cañón nova	Generador	El Sol	Trompeta
Cañón nova II	Altar Gema de Fuego	El Sol	Farola
Cañón nova III	Columna lunar	El Sol	Cocina
Cañón nova IV	¡Flotsam vive!	El Sol	Vasija antorcha
Cápsula Regalo	Hueso	Carta	Vasija
Cisne	Barco	Martillito	Árbol
Combustible Ridepod	Barro	Estanque de Ilusiones	Trozos de Piedra Lunar
Cuerpo bote de leche	Bote de leche	Chimenea	Catalejo
Cuerpo caja de madera	Caja de madera	¡Umm! Jurak	Árbol Yorda gigante
Cuerpo de bidón	Bidón	Lámpara	Silla
Cuerpo de payaso	Pinturas	Taza	Sombrilla
Cuerpo de samurai	Telescopio	Cartel Tienda de Cedric	Lámpara de media luna
Cuerpo frigorífico	Figorífico	Generador pequeño	Semáforo
Destructor de almas	Géiser	Tubo eléctrico	Transmisor
Destructor estrella	Chimenea	Estación de bomberos	Fantasma Devora-Memos
Destructora arenosa	Bandera de seda	Cuerno	Trompo Ivanoff
Doble pastel	¡Busca el Huevo dorado!	Bote de leche	Harina blanca
Doble pistola	Candelabro de flores	Nariz de Jurak	Rifle
Espada del Dios	Dama de hierro	Imagen	Paznos / Gigante Paznos
Espada del Sabio	Carnero gordinflón	Árbol	Hierba
Estoque de hueso	Hueso	Tela	Jurak marchito
Flamenco	Martillito	Palmera	Luz de Piedra lunar
Gato salvaje	Rifle	Equipo de trabajo	Carnero gordinflón
Halcón	Grúa grande	Jurak marchito	Martillo
Jabón	Catarata	Lavadero	Palmera
Lanzador de granadas	Chimenea	Huevo	Fuente
Llave aplastante	Constructor	Roca	Lámpara de estrellas
Llave del Cofre	Puerta de dorada	Puerta de laberinto	Guardián Cámara de Sol
Llave timo	Entrada de aire	Tubo	Rueda
Llave venenosa	Champiñóm	Cuerno de ciervo	Zumo color sulfuro
Mano de payaso	Ataque de Payaso Robot	Tubo	Sombrilla
Mano de payaso II	Ataque de Payaso Robot	Sombrilla	Escala





Mano de payaso III	Ataque de Payaso Robot	Brazo trabajador	Bandera
Mano de payaso IV	Ataque de Payaso Robot	Pinturas	Brazo eléctrico
Martillo cúbico	Tienda de Oro	Equipo de trabajo	Tocador
Martillo excavador	Constructor	Luces decorativas	Ordenador
Martillo pesado	Bidón	Brazo eléctrico	Paznos / Gigante Paznos
Multipiés	Puesto	Cuerno de ciervo	Robot de trabajo
Pan	Harina blanca	Cartel de la Panadería	Chimenea
Pantera sexy	Flor soleada	Retrato de Elena	Rifle
Paquete aspiradora	Aspiradora	Cinturón	Entrada de aire
Paquete cubo	Papelera	Almacén	Buzón
Paquete de energía	Bote de leche	Tubo	Cinturón
Paquete urna triple	Candelabro de flores	Luz de Piedra lunar	Vasija
Pavo	Aspa de molino	Árbol	Pato al estilo de Pekín
Pie de payaso	Ataque de Payaso Robot	Huevo	Escala
Pie rodador	Tren de carga	Señal de rotación	Rueda
Pierna cubo	Río	Pecera	Papelera
Pierna de hierro	Valla	Robot anticuado	Papelera
Pierna propulsora	Aspa de molino	Ventilador	Carro
Pistola campana	Fuente	Teléfono	Árbol
Pistola ladrona	Fuente	Grúa	Libro
Pistola mágica	Fuente	Cristal lunar	La Luna
Pistola preguntas	Pequeña Valiente Linda	Neo-proyector	Fuente
Pistola trompeta	Trompeta	Fuente	Árbol
Pollo a la suprema	Dragón echando fuego	Empanadilla de cerdo	Pato al estilo de Pekín
Polvo ascendente	El Sol	Mesa de jardín	Silla de jardín
Polvo de fuga	Ascensor	Transmisor	Mural antiguo
Polvo de vida	Flor de Loto	Fruta	Espíritu termal
Queso	Cartel de la Cafetería	Marca de Lao Chao	Bote de leche
Súper cuerpo	Tienda de Oro	Equipo de trabajo	Reflector
Ultrasónico	Vela	Flor	Roca
Urna de energía	Vasija	Tubo eléctrico	Generador
Víbora oscura	Night Stalker	Shingala indefenso	Rifle
Volador	Fuente de relajación	Estación de bomberos	Vela
Zapatos de cordones	Tela	Sombrilla	Aspa de molino
Zapatos de cuero	Tela	Silla	Grito de Gyumo
Zapatos de dragón	Tela	Dragón desbocado	Catarata
Zapatos de payaso	Tela	Ataque de Payaso Robot	Sombrilla
Zapatos de trabajo	Tela	Constructor	Escalera

MONSTRUOMORFOSIS

A partir del capítulo 2 Mónica puede transformarse en un monstruo llamado Himarra al comprar una insignia. Pero hay un total de 12 correspondientes a las diferentes especies. En este apartado te indicamos cómo obtener cada insignia (hay otras maneras adicionales pero éstas funcionan a la perfección) y las evoluciones que sufren los monstruos al alcanzar unos niveles de experiencia determinados (26, 51 y 76). En ocasiones deberás optar por dos o más opciones y las evoluciones posteriores dependerán de dichas decisiones.
Un par de apuntes más antes de ofrecerte el listado de insignias. Los monstruos adquieren un título diferente cada 6 niveles. Ejemplo: el Soldado fantasma posee el título de Medio muerto en el nivel 1, de Devora-Almas en el nivel 7, de Manipulador oscuro en el 13, de Ídolo fiel en el 19, etc. Por otro lado, cuando evoluciones a los monstruos en los niveles 26, 51 y 76 serás recompensado con una Gota de Monstruo, un objeto ideal para sintetizar.

INSIGNIA DE BESTIA
Obtención
Derrota a una Rata de alcantarilla a la que le hayas lanzado una cápsula regalo con 3 quesos dentro.
Evoluciones
Nivel 1: Rata de alcantarilla
Nivel 26: Carnero (A) o Rata de playa (B)
Nivel 51A: Carnero salvaje (C) o Zorro de caza (D)
Nivel 51B: Ogro del castillo (E) o Zorro de caza (D)
Nivel 76C: Bandu
Nivel 76D: Lobo sonriente
Nivel 76E: Ratón moribundo

INSIGNIA DE BOMBA
Obtención
Derrota a un Jefe Bombitas con una bomba.





Evoluciones
Nivel 1: Jefe Bombitas
Nivel 26: Triple petardo
Nivel 51: Bomba peligrosa
Nivel 76: Dulce dinamita

INSIGNIA DE ACUÁTICO
Obtención
Derrota a una Ranita a la que le hayas lanzado una cápsula regalo con 3 saltamontes dentro.
Evoluciones
Nivel 1: Ranita
Nivel 26: Geron
Nivel 51: Goyone lunar (A) o Gamal (B)
Nivel 76A: Navegante
Nivel 76B: Angelitos

INSIGNIA DE FLORA
Obtención
Cómprala por 500 gildas en la carpintería del centro comercial Jurak del futuro.
Evoluciones
Nivel 1: Himarra
Nivel 26: Balalla
Nivel 51: Flor tormentosa (A) o Mallone (B)
Nivel 76A: Mandora
Nivel 76B: Cuervo asustador

INSIGNIA DE CRIATURA MÁGICA
Obtención
Derrota a una Estatua a la que le hayas lanzado una cápsula regalo con 3 rocas resistentes dentro.
Evoluciones
Nivel 1: Barón Balloon
Nivel 26: Flotsam Balloon
Nivel 51: Conde Balloon (A) o Guardia (B)
Nivel 76A: Duque Balloon
Nivel 76B: Guardián oscuro

INSIGNIA DE MISTERIOSO
Obtención
Derrota a una Damaraña a la que le hayas lanzado una cápsula regalo con 3 barras de oro dentro.
Evoluciones
Nivel 1: Damaraña
Nivel 26: Shiva
Nivel 51: Srta. Gourgon (A) o Damaraña (B)
Nivel 76A: Sra. Gourgon
Nivel 76B: Bambamchoo

INSIGNIA DE FAMILIA DE REPTILES
Obtención
Derrota a un Gemron de viento al que le hayas lanzado una cápsula regalo con 3 Elementos de viento dentro.
Evoluciones
Nivel 1: Gemron de viento
Nivel 26: Gemron de hielo
Nivel 51: Gemron aterrador
Nivel 76: Gemron de fuego o Gemron sagrado

INSIGNIA DE ESPÍRITU
Obtención
Derrota a un Duendecillo al que le hayas lanzado una cápsula regalo con 3 melocotones pegajosos dentro.
Evoluciones
Nivel 1: Duendecillo
Nivel 26: Sílfide
Nivel 51: Faerie
Nivel 76: Diablillo

INSIGNIA DE MUERTO VIVIENTE
Obtención
Derrota a un Soldado fantasma con un agua bendita.
Evoluciones
Nivel 1: Soldado fantasma
Nivel 26: Cabeza-cuerno
Nivel 51: Chaqueta jefe (A) o Barbablanca (B)
Nivel 76A: Chaqueta extraña
Nivel 76B: Okayata



INSIGNIA DE CARTA
Obtención
Derrota a un Diamantes al que le hayas lanzado una cápsula regalo con 3 diamantes dentro.
Evoluciones
Nivel 1: Tréboles
Nivel 26: Diamantes
Nivel 51: Corazones
Nivel 76: Comodín o Picas

INSIGNIA DE LA LUNA
Obtención
Recompensa de Donny al alcanzar los 600 puntos fotográficos (o nivel 7).
Utilidad
Prolonga el tiempo que Mónica puede estar transformada.

INSIGNIA DEL SOL
Obtención
Recompensa de Donny al alcanzar los 700 puntos fotográficos (o nivel 8).
Utilidad
Aumenta el ataque y la defensa de los monstruos.



RECLUTAMIENTO

A partir del capítulo 2 puedes solicitar la ayuda de los habitantes de Palm Brinks para que te acompañen en la repoblación del mundo. En este apartado te indicamos cómo obtener su cooperación y cual es su utilidad tanto fuera como dentro de las mazmorras.
Lugar: Zona en la que se localiza dicho personaje (si no lo encuentras de día búscalo por la noche o en un capítulo posterior).
Libreta: Anotación que realiza Max en la libreta cuando habla con algún personaje susceptible de ser reclutado. Los personajes señalados con un asterisco (*) no aparecen en la libreta pero también pueden ser reclutados.
Tarea: Cometido que debes realizar para que el personaje en cuestión decida unirse a tu causa. A partir de ese momento lo localizarás en algún vagón del tren donde podrás acudir para solicitar que te acompañe en las mazmorras.
Comando: Acción que el personaje puede realizar cuando te acompaña dentro o fuera de la mazmorra por una cantidad de Puntos de Habilidad (PH) que te señalamos a la izquierda de la cantidad máxima de dicho individuo. Dicho valor se recarga con el tiempo y siempre que el personaje no te acompañe.
Función: Acción que realiza el personaje y que suele coincidir con el Comando. La mayoría cuentan con una segunda función por la cual venden los objetos indicados al hablar con ellos.

GORDON
Lugar: Zona residencial de Palm Brinks
Libreta: Preocupaciones de Gordon
Tarea: Proporciónale agua bendita que puedes cómprale al padre Bruno en la iglesia
Función 1: Da Puntos extra de Ataque con monstruos enemigos
Función 2: Vende piezas de Georama

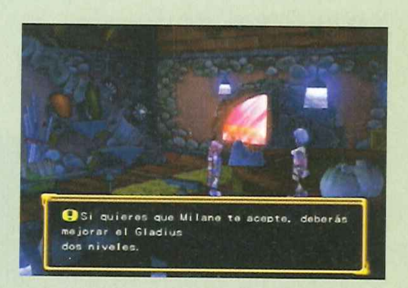
PARN
Lugar: Estudio de Parn
Libreta: Retrato de una novia
Tarea: Entrégale una pintura dorada que encontrarás en el centro comercial Jurak tanto en el nido de huevos dorados (de forma gratuita) así como en la carpintería (a cambio de 1.000 gildas)
Comando: Salir de mazmorra 32/72 PH



Función 1: Puedes salir de las mazmorras en cualquier momento
Función 2: Vende pinturas

DONNY
Lugar: Entrada del Canal
Libreta: La marca del negocio
Tarea: Entrégale una moneda indestructible y una moneda negra que puedes comprar en la carpintería del centro comercial Jurak del futuro.
Función 1: Abre puertas cerradas
Función 2: Abre cofres de tesoros cerrados
Función 3: Vende objetos de reparación

FERDINAND
Lugar: Casa de Maximilian
Libreta: Castagnaccio
Tarea: Proporciónale una castaña asada que puedes conseguir en los cofres de la mazmorra 2-1 Bosque del Miedo
Comando: Cocinar 24/64 PH
Función 1: Hace Pollo a la suprema
Función 2: Vende objetos de recuperación



CLAIRE
Lugar: Casa de Claire
Libreta: Curiosidad
Tarea: Haz una foto del Tallo de Lafrescia, ve hasta la casa de la chica en la zona residencial de Palm Brinks, sube hasta su cuarto y enséñale la foto
Función 1: Suma 2 a la ficha de furia enemiga
Función 2: Vende Cápsulas Regalo

PAU
Lugar: Casa de Pau en Veniccio
Libreta: Bonita comida naranja



Tarea: Tras completar el capítulo 4 regálale una zanahoria
Función 1: Detección (Pantalla de Mapa)
Función 2: Detecta Mimics
Función 3: Detecta Manivela monstruos

STEWART
Lugar: Casa de Maximilian
Libreta: La subasta
Tarea: Préstale 2.000 gildas para pujar por un libro en una subasta
Comando: Nada 52/52 PH
Función 1: Te cura automáticamente
Función 2: Vende zapatos para Max

ADEL
Lugar: Casa de Maximilian
Libreta: Sueños de mis sueños
Tarea: Porporciónale una tela resistente, una piel gruesa y un cacho de cobre para que cosa una prenda de vestir para Max
Comando: Nada 48/48 PH
Función 1: Aumenta gradualmente los PSA de tus armas
Función 2: Vende objetos fruta

TÍA POLLY
Lugar: Panadería de Polly
Libreta: Empleada de Polly
Tarea: Lleva los 20 panes crujientes a Morton. Éste te manda a su casa así que ve hasta ella en la zona residencial para encontrarla cerrada. Vuelve a ver a Morton y por último visita a tía Polly para que te regale la mercancía
Comando: Hace Pan 12/64 PH
Función 1: Hace Pan
Función 2: Vende los ingredientes

SHERIFF BLINKHORN
Lugar: Calle de Palm Brinks
Libreta: Palm Brinks: Carrera loca
Tarea: Realiza una carrera durante la cual debes tocar la barca del estanque y regresar hasta el punto de partida en menos de 2 minutos y 1 segundo
Función: Enséñame las Notas sobre monstruos

MILANE
Lugar: Tienda de armas
Libreta: Milane enseña sus cosas
Tarea: Haz que Mónica hable con ella para recibir una espada Gladius que debes mejorar dos veces, es decir, primero a Cuchillo misterioso y luego a Cortadora o a Destructora arenosa
Función 1: Da puntos extra al mejorar las espadas
Función 2: Vende herramientas y espadas

GERALD
Lugar: Casa de Maximilian
Libreta: Permiso del padre
Tarea: Haz que Max habla con él para recibir una Pistola trompeta que debes mejorar hasta convertirla en Pistola campana
Función 1: Da puntos extra al mejorar las pistolas
Función 2: Vende pistolas

ALCALDE NEED
Lugar: Ayuntamiento
Libreta: La caja imposible
Tarea: Proporciónale la combinanción de su caja fuerte que es 2112
Función 1: Aumenta el dinero tras vencer enemigos



Función 2: Intercambiar medallas

PADRE BRUNO
Lugar: Iglesia
Libreta: La pueba del padre
Tarea: Resuelve el rompecabezas de las velas apagándolas todas sin que quede ninguna encendida
Comando: Resucitar 48/72 PH
Función 1: Te resucita de la muerte una vez
Función 2: Vende objetos de recuperación

RUFIO
Lugar: Estanque de Palm Brinks
Libreta: La luna incansable
Tarea: Muéstrale una foto de la luna
Función 1: Proporciona daño extra a monstruos vivientes
Función 2: Vende elementos

FABIO
Lugar: Estanque de Palm Brinks
Libreta: Ponte al nivel y gáname
Tarea: Pesca un Nonky de 61 cm como mínimo en el propio estanque de Palm Brinks
Comando: Hace Cebos 18/64 PH
Función 1: Hace cebos de pesca
Función 2: Vende cebos de pesca

OLIVIA
Lugar: Plaza mayor de Palm Brinks
Libreta: El círculo de ganadores
Tarea: Gana una carrera de Finny Frenzy
Comando: Ayuda 32/64 PH
Función 1: Sube el poder de ataque
Función 2: Vende señuelos

MINA
Lugar: Ayuntamiento
Libreta: El reto de Esfeda
Tarea: Haz que Mónica hable con ella y a partir de ese momento gana 10 medallas de Esfeda
Comando: Curar 64/64 PH
Función 1: Cura (por completo)
Función 2: Vende ropa para Mónica

CORINNE
Lugar: Casa de Morton
Libreta: El escondite de Corinne
Tarea: Ve al segundo piso de la casa de Morton y charla con ella para jugar al escondite. Primero se esconde en el segundo piso de la casa de Claire y luego en el cuarto de Max.
Función 1: Siempre saca el ángel en las monedas
Función 2: Vende adornos del pelo para Mónica

ABUELITA ROSA
Lugar: Casa de Maximilian
Libreta: Corazón con corazón
Tarea: Como está sorda tienes que escribirle lo siguiente (incluyendo el punto):
Vamos juntos.





Comando: Hace Queso 24/72 PH
Función 1: Hace Queso
Función 2: Vende amuletos

***BORNEO**
Lugar: Estación de Sindain
Tarea: Se une automáticamente
Función 1: Mejora objetos al vencer a un monstruo
Función 2: Vende minerales

***CEDRIC**
Lugar: Estación de Sindain
Tarea: Se une automáticamente
Comando 1: Arreglar armas 12/64 PH
Comando 2: Herramientas 18/64 PH
Comando 3: Repostar 64/64 PH
Función 1: Da puntos extra con mejora de armas y piezas
Función 2: Vende piezas del Ridepod

***Erik**
Lugar: Estación de Sindain
Tarea: Se une automáticamente
Comando: Hace Bombas 32/64 PH
Función 1: Hace bombas
Función 2: Vende pólvora

***JULIA**
Lugar: Estudio de Parn
Tarea: Se une automáticamente junto a Parn





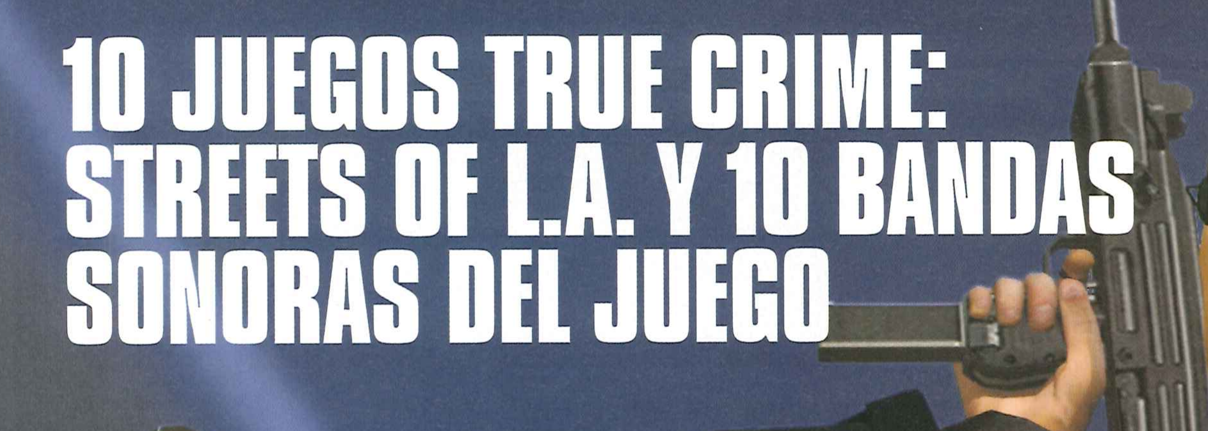
Comando: Confundir 21/48 PH
Función 1: Hechiza (encanta enemigos de varias formas)
Función 2: Vende brazaletes

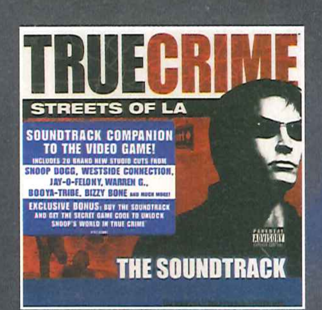
***DR. DELL**
Lugar: Clínica de Dell
Tarea: Disponible tras diagnosticar la enfermedad de Lin
Comando: Revisión 32/96 PH
Función 1: Cura los estados anormales
Función 2: Vende Curación milagrosa

***LIN**
Lugar: Casa de Lin
Tarea: Se une a ti obligatoriamente tras recuperarse y te acompaña hasta el final del capítulo 3
Función: Consigue puntos extras al mejorar un brazalete



PLANETSTATION Y PROEIN SORTEAMOS...





Para conseguir uno de estos premios, sólo tienes que responder correctamente a la siguiente pregunta:

¿CÓMO SE LLAMA LA COMPAÑERA DEL PROTAGONISTA DEL JUEGO?

A **RUPERTA**

B **YUNA**

C **PAQUITA**

D **ROSIE**

NOMBRE ____ FECHA DE NACIMIENTO ____

DIRECCIÓN ____

LOCALIDAD ____

TELÉFONO ____ C.P. ____

E-MAIL ____

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetcrime*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetcrime.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
Concurso sólo válido para península y Baleares.

El sorteo se celebrará el 9 de febrero de 2004 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 63 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *TRUE CRIME* (PLANET 61) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

¡Esto sí es un vehículo con prestaciones!

Spy Hunter 2

Alex Sects vuelve a ponerse al volante (o al manillar, según se mire) del Interceptor para detener a una peligrosa organización terrorista



Quizá haya vehículos más destructivos por ahí, pero ninguno que sirva para ir a la discoteca...

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Angel Studios**
Editor **Midway**
Distribuidor **Virgin Play**
Lanzamiento **Febrero**

Pero pese a que el juego cuenta con un protagonista que (se supone) está al volante del coche, la verdadera estrella de la acción e incluso del argumento es el Interceptor, el tradicional vehículo que para esta ocasión ha sido rebautizado con el ostentoso nombre de Interceptor G-8155. Nuestro transporte contará con todos los extras habituales, como ametralladoras móviles (que nos permiten apuntar con el *stick* derecho), minas de carretera, cohetes, cortinas de humo y chorros de aceite para persuadir a cualquier incauto que tenga la genial idea de seguirnos.

De todas maneras, la mayor innovación vendrá de la mano de las nuevas transformaciones del Interceptor, que ya no se transformará únicamente en vehículo anfibio y en motocicleta, sino también en moto de hielo para misiones glaciales y en vehículos "fuera de ruta" (que pueden ir fuera de la carretera, vamos) como una moto de *enduro* y un 4x4. Estas transformaciones están llamadas a ser vitales en el juego, ya que los desarrolladores han asegurado que en muchas de las 16 misiones que lo compondrán abundarán los caminos secretos y los atajos alejados de la carretera que darán un valor extra al juego. Sabremos si todas estas novedades servirán para crear un juego superior a su antecesor a principios del 2004.

La mayor innovación serán las nuevas transformaciones del interceptor en 4x4 y moto de nieve

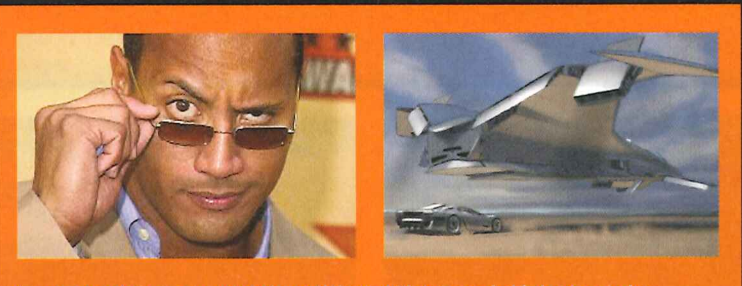

Nuevas transformaciones
¿Mejorará al primer *Spy Hunter*?






► **OTRO DE LOS ASPECTOS QUE SE HA CUIDADO en este nuevo *Spy Hunter* son los enemigos finales, que tendrán como únicos aspecto en común el ser sumamente descomunales y moverse casi tan deprisa como el coche del protagonista... cosas de videojuego.**

Otro film basado en un videojuego...



La pasada primavera se anunció que Universal Pictures se había hecho con los derechos para el desarrollo de una película basada en la popular saga de Midway. Después de un cierto estupor inicial (existen muchos títulos con un desarrollo más cinematográfico que el de conducir un coche mientras se dispara a todo lo que se mueve) los nombres que se han anunciado para el proyecto han ayudado a que todo el mundo se haga a la idea de por donde irán los tiros (del Interceptor, se entiende). Para empezar, el luchador profesional reconvertido en actor The Rock encarnará a Alex Sects, mientras que Michael Brandt y Derek Hass serán los guionistas... Teniendo en cuenta que ambos se encargaron del guión de *2 Fast 2 Furious*, lo que es seguro es que no se echará de menos la velocidad...

La presentación de *Spy Hunter 2*

Matthew Hubband, desarrollador de Midway en Gran Bretaña, estuvo en Madrid para presentarnos la segunda parte de este legendario juego y hablarnos de las mejoras de esta segunda entrega en 3D que mantiene la constante arcade que abundaba en los años 80.
Como bien dijo Hubband: "Éste no es un juego sofisticado. Hay velocidad, armas y explosiones y eso es lo más importante". La verdad es que razón no le falta.




El Interceptor arrasando a sus enemigos y una buena porción de selva... ¡Greenpeace va a tener que tomar cartas en el asunto!



Samurais con mucha mala leche

Onimusha Blade Warriors

Aprovechando el éxito de su saga *Onimusha*, Capcom la ha transformado en un *beat'em-up* que toma la mecánica de *Power Stone* simplificándola bastante

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom Prod. Studio 2**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Electronic Arts**
Lanzamiento **Febrero**

Como en aquel magnífico y nunca bien ponderado *beat'em-up* para Dreamcast, en este *Onimusha Blade Warriors* tendremos que luchar contra varios enemigos a la vez mientras saltamos entre las distintas partes del escenario y recogemos todo tipo de ítems de ataque.

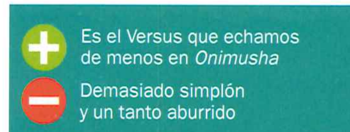
Eso sí, mientras *Power Stone* tenía una mecánica totalmente 3D y nos permitía usar objetos del escenario como arma (algo así como nuestro director Gillian cuando no entregamos a tiempo los artículos), en este título nos encontraremos con un sistema de juego totalmente bidimensional, dejándonos sólo movernos entre planos y con una dosis de interacción mínima con los escenarios.

Su sistema de juego es totalmente 2D, dejándonos sólo movernos entre distintos planos

Para ello contaremos con 21 personajes diferentes (9 de ellos ocultos) salidos de *Onimusha*, *Genma Onimusha* y *Onimusha 2*, destacando, por supuesto los héroes de mandíbula cuadrada de la saga y sus correspondientes ninjas ayudantes-novietas-objetos sexuales para jugones salidos. Con cualquiera de ellos podremos adentrarnos en el modo Historia, donde además de disfrutar de escenas de vídeo generadas a tiempo real por la consola, podremos ir subiendo de nivel a nuestros personajes gracias a las almas rojas que hayamos absorbido de los enemigos muertos durante los combates.

Aunque, sin lugar a dudas, como buen *beat'em-up* lo más divertido de *Onimusha Blade Warriors* es su modo multijugador, donde gracias al multitap podremos disputar frenéticas batallas contra otros tres amiguetes con nuestros personajes favoritos de la saga... excepto Jean Reno, claro, el gran ausente de este título. ¿Tendrían miedo los chicos de Capcom de que tanto carisma dejara en segundo plano a todos los demás personajes jugables?

► **UNO DE LOS MAYORES ATRACTIVOS DE *ONIMUSHA BLADE WARRIORS*** es que, en lugar de comenzar con una secuencia de vídeo relativa al juego en sí, empieza con un jugosísimo trailer de *Onimusha 3*. Un regalo para los fans de la saga que, ante tanta espectacularidad, pueden ahogarse en sus propias babas...



\+ Es el Versus que echamos de menos en *Onimusha*

− Demasiado simplón y un tanto aburrido





Ante esta escena, sólo falta que aparezca Trinity disparando a dos manos entre los juncos...

Megainvitado especial





¿Qué tienen en común las sagas *Megaman* y *Onimusha*? Aparte de que ambas pertenecen a Capcom, la compañía reina en eso de explotar las series hasta dejarla agotadas, ambas son creación de Keiji Inafune. Así que no deja de tener su lógica que uno de los personajes desbloqueables de *Onimusha Blade Warriors* sea el bueno de Megaman EXE, en una aparición especial que también da paso a la intervención de su compañero Zero. Una agradable sorpresa para los fans de Capcom, a pesar de que choque eso de ver a un niño-robot en medio de una batalla entre *samurais* y *ninjas* de la época medieval japonesa...











El sigilo es para los débiles

Kill.switch

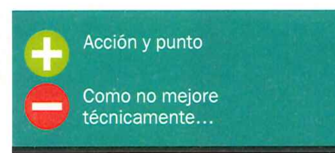
Aquellos que odian los *Metal Gear Solid* porque el protagonista lleva una gran cantidad de armas que puede usar muy poquito encontrarán en *Kill.switch* su juego ideal

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **Namco**
Lanzamiento **Por determinar**

La buena noticia de este juego será sin duda su increible sistema de control, que nos permite movernos con el *stick* izquierdo y apuntar con el derecho. Pero lo más importante es que nos obligará a parapetarnos tras cualquier columna, parte del mobiliario, caja o bulto que nos encontremos para disparar a los muchos enemigos que tengamos delante. Porque éste no es el típico juego en el que todas las innovaciones no sirven para nada ante la posibilidad de avanzar a saco matando a todo lo que respire: los desarrolladores han creado un sistema de daño que hace que los impactos recibidos en un corto espacio de tiempo se vayan acumulando, con lo que tragarse una ráfaga de ametralladora entera implica el final de la misión. Resumiendo, que o te parapetas o tu excursión como soldadito acabará más deprisa que la carrera musical de los concursantes de la tercera edición de *Operación Triunfo*... Añadid a eso que lo más divertido será elegir entre las múltiples posibilidades que tendremos al cubrirnos, que van desde disparar a ciegas (lo que implica muy poca precisión) hasta utilizar la visión en primera persona cuando la ocasión lo permita.

Los más divertido será elegir que tipo de ataque realizar al parapetarnos para disparar a los malos

Lo que nos queda por desear es que el acabado técnico mejore en la versión final y que (¡por favor!) el juego no sea siempre tan lineal como parece en sus primeras misiones. Porque esos dos "defectillos" son lo único que lo separan de ser un referente del género de acción.


Acción y punto
Como no mejore técnicamente...



► AL PRINCIPIO DEL JUEGO HAY UNA REFERENCIA CACHONDA a los juegos de sigilo, cuando le dicen al protagonista: "Puedes probar si quieres, pero no te contratamos precisamente por tu sigilo ". Toda una declaración de intenciones, sin duda.



Aquí tenéis a los enemigos interpretando *El Lago de los Cisnes* gracias a una granada...

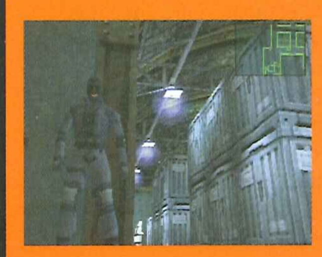
Copiando a los antagonistas

Gabe Logan y Solid Snake utilizaban dos sistemas de juego totalmente diferentes, pero por alguna extraña razón son las dos claras referencias de *Kill.switch*. ¿Qué no os lo creéis? Pues mirad, mirad:



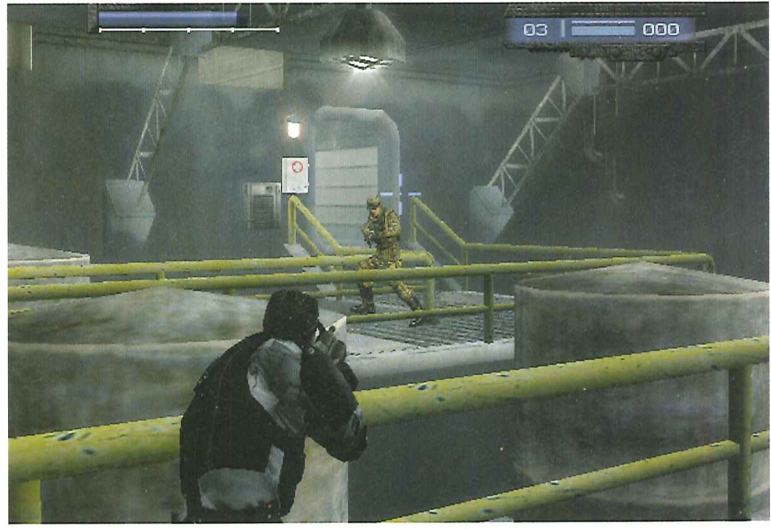
Syphon Filter

Sin lugar a dudas *Kill.switch* recuerda muy mucho a esta saga por su perspectiva en tercera persona con la cámara siguiendo al personaje y porque hay que matar sin demasiadas contemplaciones. Pero sin duda lo más parecido es la manera del protagonista de rodar para esquivar los disparos enemigos en todas direcciones, clavadita a la del bueno de Gabe.

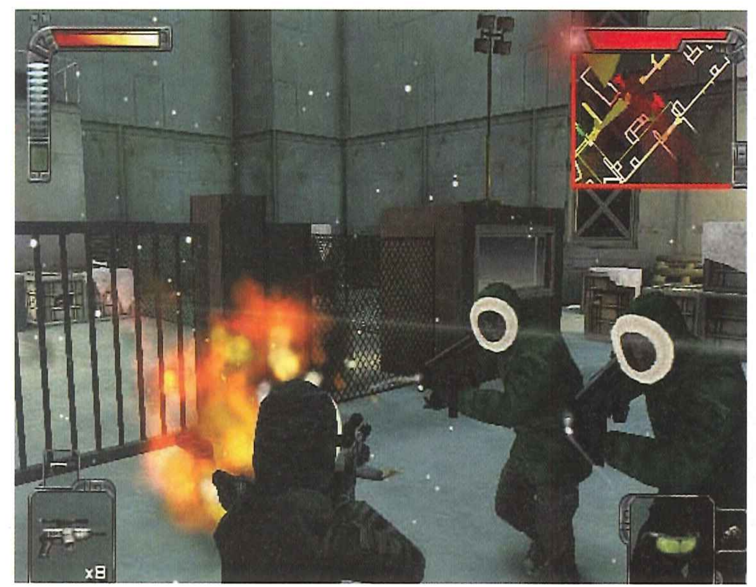


Metal Gear Solid

Entre las muchas posibilidades que Hideo Kojima introdujo en la primera aventura de Snake, estaba la de observar lo que ocurría tras las esquinas. Dicho sistema se amplió en la segunda parte con la posibilidad de mover la cámara y saltar desde detrás de una pared para disparar. Ampliad las posibilidades de tan "emboscante" sistema y el resultado, *Kill.switch*.



"¡Maldita sea, desde tan lejos y ya me ha visto! La acción cuesta una fortuna en balas"


"¡Socorro! Me atacan los terribles esquimales sin cara...¡¡¡*Quel horreur*!!!"

Rogue Ops

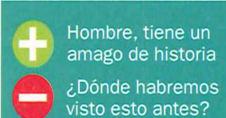
La venganza del ama de casa

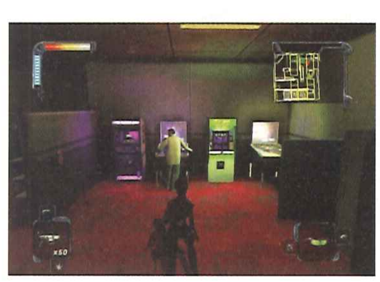
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Bits Studios**
Editor **Kemco**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Febrero**

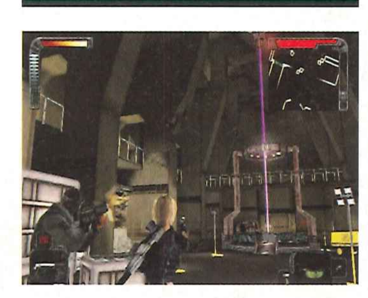
La protagonista de *Rogue Ops* perdió a su esposo y a su hijita en un atentado terrorista por parte de la banda armada Omega 19. Cualquier otra persona se hubiera quedado en casa llorando sus penas, menos un personaje de videojuego, claro está. No amigos, un personaje de videojuego se enrola en una agencia de espionaje (en este caso llamada Dark Phoenix) para poder encontrar uno a uno a los malvados terroristas y darles donde más les duele.

A nivel jugable este título va a coger un poquito de *Metal Gear* (las muertes cuanto más silenciosas mejor) y otro poquito de *Splinter Cell* (ultratecnología y enemigos que nos pueden descubrir si hacemos ruido o dejamos cualquier tipo de rastro).

De todas maneras se han introducido algunas novedades, como medidores que nos muestran el nivel de peligro que corremos al ser detectados y otros que nos indican la proximidad respecto a un enemigo inadvertido (y las probabilidades de matarle sin que se entere). Habrá que ver si estas novedades, a priori bastante "raritas", no nos engañemos, consiguen darle algo de interés a un juego que parece ser que ya nace superado.


+ Hombre, tiene un amago de historia
− ¿Dónde habremos visto esto antes?




No os dejéis engañar por el enorme arma que la chica lleva a la espalda. La idea del juego es que la use sólo de adorno.

Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends

Exprimiendo la gallina de los huevos de oro

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Omega Force**
Editor **Koei**
Distribuidor **Virgin Play**
Lanzamiento **Febrero**

Está visto que, gracias a las ventas que consigue en Japón, Koei obtiene más beneficios de la saga *Dynasty Warriors* que el Real Madrid si vendiera a las adolescentes calzoncillos usados de David Beckham... porque ésa es la única razón que sostiene una operación como la de *Xtreme Legends*, esa especie de "extensiones" de la serie que apenas aportan algunos modos más y unos cuantos ítems adicionales. Y, teniendo en cuenta que los *Dynasty Warriors* en sí ya ofrecen pocas diferencias de uno a otro episodio, la cosa empieza a tomar todo el cariz de una simple operación de saqueo de los bolsillos de los más fanáticos.

Sólo a ellos les interesará que este *Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends* incluya dos modos nuevos: Legend Mode, que aporta una misión con su correspondiente historia a cada uno de los personajes del juego, y Xtreme Mode, una serie de tres fases generadas de forma aleatoria en la que podremos comprar ítems a otros oficiales que nos encontremos. También nos encontraremos con un nuevo tipo de Desafío, el llamado Arena, en el que deberemos enfrentarnos cara a cara contra enemigos de alto rango... A vosotros os dejamos el valorar si tan ínfimas novedades justifican la compra de este título.


+ Todas las virtudes de los *Dynasty Warriors*
− Su mecánica ya empieza a cansar...


Cuando nos dijeron que la saga "estaba quemada", pensábamos que hablaban de otra cosa.





Tak y el Poder de Juju

El niño que conquistará el mundo

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Avalanche Software**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Marzo**

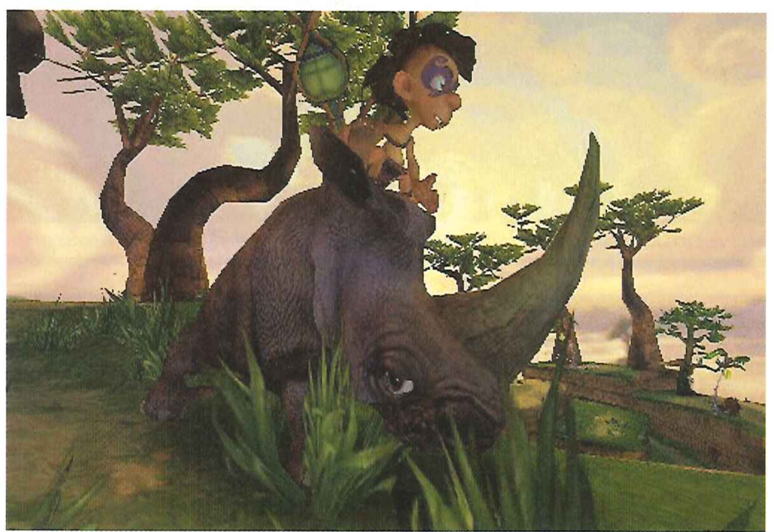
Lo de este juego va a ser un interesante experimento: THQ (una empresa que lleva ya unos añitos en eso de editar videojuegos) se ha aliado con Nickelodeon (famoso canal que lanza series de animación infantil de toda índole) para crear un producto que va a ir al revés: en lugar de versionar una serie creando un videojuego, se crea el videojuego con la esperanza de que sea un buen material para después crear series de televisión, tebeos, largometrajes y lo que haga falta...

Eso explica las increíbles escenas de vídeo y el cuidado humor de este título (porque sin personajes bien definidos, mejor olvidarse de dar el salto a otros formatos) pero lo que nos queda por ver es si como juego de plataformas (porque es un plataformas) llegará a la altura de los mejores títulos del género. De momento el juego tiene una gran historia y personajes carismáticos, pero necesitará un gran lavado de cara a nivel técnico.

 Carisma de dibujos animados...

 ... esperemos que no descuiden la parte jugable





Dada la buena relación de Tak con los animales, ¿el poder de Juju será el ser veterinario?







"¡Vamos a ver! ¡O nos organizamos un poco o aquí no va a haber quien se pegue hoy!"

Goblin Commander: Unleash the Horde

Tomando el mando (de la consola)

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Jaleco**
Editor **Jaleco**
Distribuidor **Virgin Play**
Lanzamiento **Febrero 2004**

Un género tradicionalmente maltratado como es el de la estrategia está a punto de recibir una visita inesperada. Los hermanos Millar, cuyo nombre ha estado relacionado con sagas como *Warcraft* o *Diablo*, son los encargados de crear este *Goblin Commander*, un juego de estrategia que (¡por fin!) está creado para jugones de consola.

Eso se notará en una mayor facilidad a la hora de crear ejércitos (casi todos desde el mismo edificio) y una gestión de recursos bastante más simple: más que nada porque a base de "atacar" a las piedras de nuestro entorno ya obtendremos el oro necesario para evolucionar las herramientas y crear unidades. Pero lo que hará a este juego especial es un sistema de control a través del mando de PS2 sencillo e intuitivo, que incluso nos permitirá controlar directamente a la horda y manejarla y hacerla atacar como si de personajes de un juego de acción se tratara.

Lo que queda por ver es si un juego de estrategia (género tradicionalmente asociado a los ordenadores) puede triunfar en el mundo de las consolas. Desde luego, la gente de Jaleco parece estar haciendo lo necesario.

 ¡Estrategia pensada para consola!

¿Conseguirá enganchar?





"Eso está mejor, todos en formación y ordenaditos, para que las flechas de los enemigos os encuentren más facilmente"

¡*Gore*-mos, hermanos!

Manhunt

Rockstar North ha llevado el nivel de brutalidad de su saga *Grand Theft Auto* al paroxismo con *Manhunt*, en el que abundan los desmembramientos y los salpicones de sangre

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Rockstar North**
Editor **Rockstar / Take2**
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **59,95 euros**

Gracias al brutal éxito de ventas que han conseguido con *Grand Theft Auto* desde que la saga dio el salto a los 128 bits, la gente de Rockstar North se ha convertido en algo así como los Alejandro Sanz de los videojuegos. No porque canten como si se hubieran bebido veinte litros de cazalla, sino porque tienen carta blanca para hacer prácticamente lo que les da la real gana... hay pocos desarrolladores que se hubiesen atrevido a lanzar al mercado un juego tan polémico como *Manhunt*.

Rockstar North ni siquiera se ha molestado en darnos un argumento al que agarrarnos

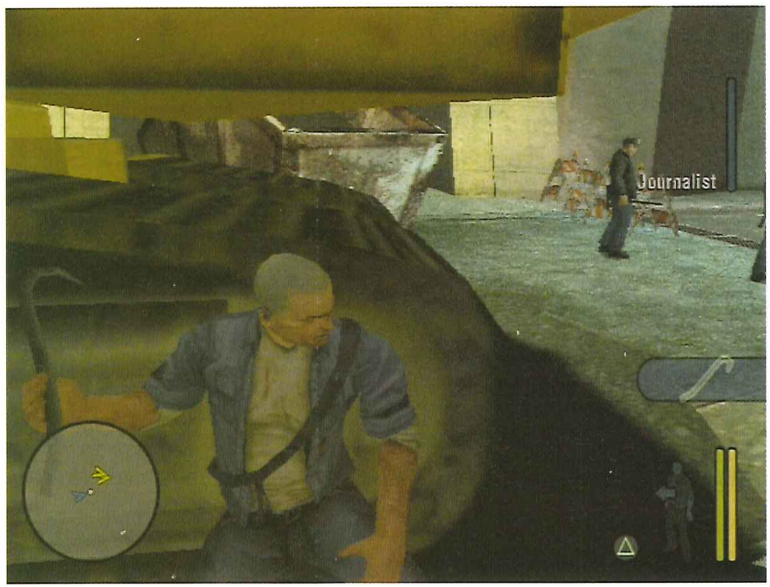
Y es que esta nueva vacilada de este grupo de desarrollo escocés consiste únicamente en matar gente de la forma más brutal, sanguinolenta y perturbadora posible. Nada más. Sus programadores han usado la mecánica de los títulos basados en el sigilo a lo *Metal Gear Solid* y *Splinter Cell* para llevar a cabo una especie de versión perversa del juego del escondite, en la que no sólo debes esconderte de tus perseguidores sino también asesinarlos. Al lado de James Earl Cash, el protagonista de *Manhunt*, Hannibal Lecter es un amante de la vida ajena.

Los chicos de Rockstar North ni siquiera se han molestado en darnos una línea argumental a la que agarrarnos para justificar toda la muerte y la violencia que se ve en el juego: sencillamente sueltan al protagonista en medio de un montón de bandas de asesinos con ganas de sangre y dejan que vaya matándolos por supervivencia, pero sin plantearse en ningún momento si lo que hace está bien o mal. Ahí reside uno de los grandes defectos de *Manhunt*, que su protagonista está tan poco desarrollado que tiene un carisma parecido al de un calamar rebozado... o sea, ninguno, lo que le quita bastante interés al juego en sí.



Pura purita jugabilidad

Se podría decir, pues, que *Manhunt* es pura jugabilidad. Sus programadores se han centrado en ella, cuidándola y mimándola hasta el más mínimo detalle, pero no han querido o no han podido cuidar lo que envuelve a ésta. Hay que reconocer, por ejemplo, que hacen un uso extraordinario del sonido (la idea del radar que se activa sólo por los ruidos de los enemigos es auténticamente genial), no sólo por cómo éste se puede aprovechar para despistar a los malosos, sino por cómo el silencio casi sepulcral y los irónicos



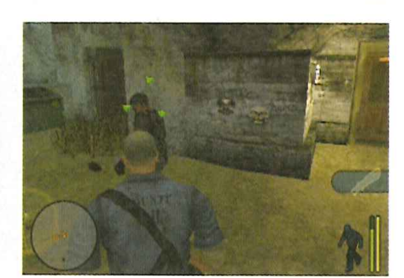
"Vaya, ahí está el guardia urbano que me puso una multa el otro día... Voy a saludarle..."



Aquí veis a Cash preparando un recibimiento a un amiguito. ¿Lo meterá en el horno a cocerse?



► **UNA ADICIÓN INTERESANTE A LA JUGABILIDAD DE *MANHUNT* es su compatibilidad con el HeadSet de Sony: si lo conectamos a la consola, escucharemos las órdenes del Director por él y podremos hacer ruido con el micrófono. Claro que eso de jugar "a lo Madonna" acaba cansando después de unas partidas...**







Pues más vale que no disparen a la altura del pecho o se pondrán perdidos de silicona...

comentarios de los asesinos refuerzan la inquietud y la tensión del juego. En ese sentido es extraordinaria la música que suena de vez en cuando, que parece salida de un film de John Carpenter.

Además, los chicos de Rockstar North han hecho buen uso del extraordinario motor gráfico de su *GTA: Vice City*, consiguiendo no sólo unos modelados más que correctos de los personajes, sino sobre todo unos entornos de texturas sencillas pero que muy bien aprovechadas. Lástima que el sistema de cámaras no está a la misma altura, no sólo por la extraña forma de girarla (con el *stick* izquierdo, el mismo con el que movemos el personaje) sino sobre todo por la inutilidad de la cámara en primera persona que aparece cuando movemos el *stick* derecho, que suele dejarte más confuso que Jesulín en la Real Academia de la Lengua.

Lo curioso es que, a pesar de su simplicidad conceptual, de su falta de historia y de su más bien reprobable violencia gratuita, *Manhunt* acaba enganchando. No en la primera, ni en la segunda, ni siquiera en la tercera fase, porque su mecánica es tan exigente que hacen falta unas cuantas horas para llegar a dominarla y, por tanto, a disfrutarla. Pero aun así, una vez la tienes por la mano, el juego divierte. Y eso ya es mucho.

Su mecánica es tan exigente que hacen falta unas cuantas horas para llegar a dominarla





- Técnicamente muy notable
- El uso del sonido
- Tanta brutalidad cansa
- ¿Historia? ¿Dónde?

AMBIENTACIÓN Los entornos sucios y la música *carpenteriana* crean desasosiego.	8
GRÁFICOS Las mejoras en el motor de *GTA* han logrado unos resultados muy notables.	8,5
JUGABILIDAD Hace un uso inteligente del sigilo, pero falla en las fases de disparos.	8,5
DURACIÓN Con un poco de insistencia, en un par de días puedes terminártelo sin problemas.	7
VIDILLA Su repetitiva mecánica y su falta de historia no ayudan a darle vida a la cosa.	7,5

Aunque resulta divertido, la idea central de este juego se agota demasiado rápido. **8**

! Te gustará si te gustan... ***Grand Theft Auto: Vice City*** y ***MK: Deadly Alliance***



► EL USO DEL MAGNÍFICO MOTOR DE LA SAGA *GTA* ha logrado que *Manhunt* tenga un nivel técnico de lo más sólido, pero también ha logrado otro efecto secundario... que su protagonista sea igualito a Tommy Vercetti, pero sin pelo. ¿Será que el bueno de Tommy ha tenido que pluriemplearse para ganarse unas pelillas?







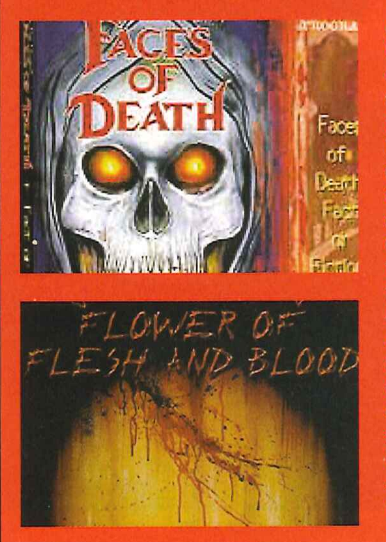
"¡Oh sí, pégame, pégame máaaaas!" "Jo, desde luego, que poca gracia tiene cargarse a un enemigo sadomasoquista"



Viendo cómo se le hunde la bolsa a la altura de los ojos al tipo de abajo, es que alguien se los debe haber sacado...



Películas *snuff*, una leyenda cafre



***Manhunt* es sólo otra historia más basada en la leyenda de la existencia de películas *snuff*, supuestamente films clandestinos en los que una persona es asesinada en directo ante la cámara. Nunca ha aparecido ninguna de estas cintas, ni a pesar de que Al Goldstein, el editor de la revista *Screw*, ofreció un millón de dólares a quien le llevara un *snuff* vendido comercialmente. Casos de films sospechosos de tener escenas *snuff* como *Slaughter, Faces of Death, Flower of Flesh and Blood* o la famosa *Holocausto Caníbal* han quedado en agua de borrajas al demostrarse que todas eran secuencias simuladas. Pero ¿qué contaríamos para aterrar a los demás si no existieran estas leyendas urbanas?**

TOP PLANET

¿*Sushi*? Mejor me pone una hamburguesa...

Medal of Honor: Rising Sun

Después del exitoso *MOH: Frontline* regresa uno de los *shooters* en primera persona con más aceptación de los últimos tiempos, situándonos ahora en el frente del Pacífico de la Segunda Guerra Mundial

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Electronic Arts LA**
Editor **Electronic Arts Games**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **59,95 euros**

Sin tiempo para recuperarnos de las escaramuzas militares vividas con la anterior entrega de la saga, los chicos de EA Los Angeles nos han metido de lleno en un nuevo conflicto bélico: en esta ocasión, deberemos luchar contra el imperialismo nipón que desencadenó otro frente durante la Segunda Guerra Mundial. Nuestra aventura está dividida en cinco escenarios diferentes, que a su vez cuentan con varias misiones a superar.

Siguiendo con la tónica habitual, las misiones serán de lo más variado. Empezaremos por ejemplo a bordo del U.S.S. California durante el ataque japonés a Pearl Harbour, y las misiones nos llevarán a realizar cosas tan diferentes como apagar un incendio, disparar una batería antiaérea o usar nuestra metralleta Thompson contra los aviones enemigos mientras navegamos entre barcos en llamas con una pequeña lancha.

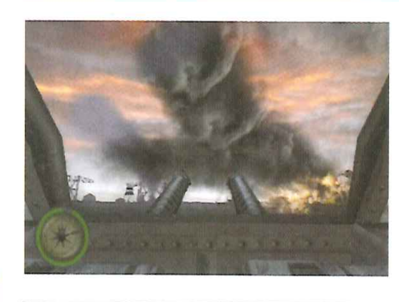
Una de las novedades que llegan con esta segunda entrega es la posibilidad de participar en misiones para dos jugadores de forma cooperativa, aspecto que aporta muchísimas más posibilidades. Para los fanáticos de los modos Deathmatch, también podremos participar en partidas para hasta cuatro jugadores en cualquiera de los extensos escenarios del juego.

Una de las novedades es poder participar en misiones cooperativas para dos jugadores

El apartado técnico se mantiene a un nivel muy similar al de la primera



Qué quiere que le diga... este crucero de Halcón Viajes deja mucho que desear.







¡Maldita sea! Se me ha enganchado el dedo mientras recargaba el rifle.

Matar no es fácil

Para nuestras aventuras contaremos con veinte armas diferentes, todas ellas fielmente reproducidas según modelos reales utilizados por las fuerzas norteamericanas durante este conflicto militar. No obstante, que nadie piense que conseguirá ser un auténtico Rambo, ya que el control es francamente exigente a la hora de apuntar y disparar... por lo que el dominio del mando será vital para evitar acabar atravesado por las balas o bayonetas enemigas.



Emulando al protagonista de *Apocalypse Now* nos tiraremos medio juego con los pies mojados...

entrega, con algunas ligeras mejoras, que especialmente se notan en el aspecto de los enemigos, que muestran por ejemplo unas caras realmente conseguidas y realistas. Por desgracia, y debido a la complejidad técnica en algunos escenarios como los ambientados en la selva, se producen algunos problemas de colisión de polígonos cuando nuestros enemigos mueren, ya que quedan en ocasiones literalmente empalados en un árbol o medio flotando en el aire.

La épica banda sonora y los efectos nos meten de lleno en un universo la mar de absorbente

Destacamos por último la apasionante atmósfera sonora del juego, que con una épica música orquestal (que podría haber salido perfectamente de cualquier película bélica) y, sobre todo, un amplio abanico de efectos de sonido para todas y cada una de las armas que utilizaremos (y, como podéis ver en el cuadro adjunto, son unas cuantas), nos mete de lleno en un universo absorbente y consigue que realmente nos sintamos en mitad del Pacífico, con las bombas cayendo por todas partes. Pese a todo no creemos que este juego triunfe especialmente en Japón, al menos entre los que no sean masoquistas.



► **UN DETALLE NEGATIVO DEL JUEGO ES LA MULTITUD DE PUNTOS** en los que descubrimos enormes lagunas de Inteligencia Artificial. ¿Es normal que tras matar a media docena de soldados enemigos encuentres a pocos pasos a otro par que están de espaldas y parece que no han oído nada? Pues parece que sí, porque este problema provoca una alta pérdida de realismo, aunque como mínimo disminuye el nivel de dificultad.

- Extremadamente adictivo
- Misiones muy bien diseñadas
- Algunos problemillas del motor gráfico
- Que no esté localizado al castellano

AMBIENTACIÓN Prácticamente perfecta. Verás japoneses por las noches en todos tus sueños.	9,5
GRÁFICOS Buenos, aunque hay algunos problemas con la colisión de polígonos.	8
JUGABILIDAD Perfectamente ajustada, aunque algunas misiones son verdaderos laberintos.	9
DURACIÓN Suficiente, no se le puede pedir mucho más a un juego de este tipo.	9
VIDILLA Hombre, no me digas que no dan ganas de jugar otra partidita...	9

Un juegazo en toda regla, recomendable para todos los fans de los juegos de guerra. **9**



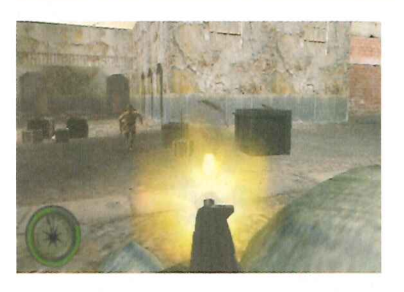
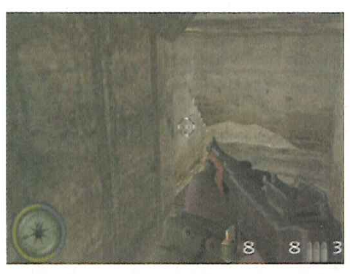

! Te gustará si te gustan... ***Medal of Honor: Frontline*** y ***SOCOM: US Navy Seals***

Un poco de Historia




Medal of Honor: Rising Sun **nos sitúa en el contexto histórico de la Segunda Guerra Mundial, en el Frente del Pacífico, y entre misión y misión podremos ver vídeos reales que nos meten de lleno en la trama del conflicto armado. Japón deseaba ampliar sus dominios y a Estados Unidos no le hacía demasiado gracia la idea, por lo que congeló todos los bienes nipones en territorio norteamericano. El 7 de diciembre de 1941 la fuerza aérea japonesa ataca Pearl Harbour, destruyendo gran parte de la flota americana del Pacífico y provocando que el presidente Roosevelt les declarara la guerra. En 1942 Japón logró dominar en mayor o menos medida las Filipinas, Singapur, Birmania, las Islas Holandesas y otros puntos de la zona, con relativo éxito. Pero en 1943 los americanos y otros países aliados empezaron a recuperar territorios lentamente. La guerra finalizó con el lanzamiento de sendas bombas atómicas sobre las ciudades de Hiroshima y Nagasaki en agosto de 1945, que provocaron la rendición nipona.**



Para aquellos que se hayan aburrido del coche

Hardware Online Arena

Los modos Deatmatch, creados para los *shooters* subjetivos, se han adaptado y ampliado para juegos *on-line* como éste

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **London Studios**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**

Como ya habréis deducido por las capturas que acompañan a este artículo, *Hardware* es un juego a lo *Twisted Metal: Black* que nos pone a los mandos de un vehículo la mar de destructivo en un espacio cerrado para zurrarnos con otros vehículos similares. La lástima es que *Hardware* no cuenta con los carismáticos personajes (de tan dementes, más que nada) y con los vehículos raros y destructivos de la creación de Incog.

Los tanques saltan por el aire, caen boca abajo y se vuelven a poner en pie de forma automática



Más bien pretende dar una cierta sensación de realidad que, la verdad, salta por los aires cuando te pones a disparar armas tan "modernas" como un rayo láser o misiles de plasma, o en el momento en que tus tanques saltan abismos, caen boca abajo y se vuelven a poner de pie automáticamente... En fin.

Esta falta de carisma, unida a la escasez de modos de juego, a las más bien pocas zonas de combate (sólo hay cinco) y sobre todo a la falta de un modo Historia que dé un poco de vidilla al asunto convierte a *Hardware* en un juego sólo válido para el modo *on-line*.

Por suerte, un nivel técnico más que notable eleva un poco el nivel de este juego. Los tanques y vehículos tienen un modelado más que correcto, y su sonido es muy conveniente a las circunstancias (es decir, un mastodonte de metal suena a mole lenta y pesada y un *buggy* o *jeep* tiene un ruido de motor mucho más dinámico, lo que contribuye a la sensación de velocidad. Algo que eleva un poquito el nivel de este *Hardware Arena Online*, muy limitadito fuera de la red de redes.



► **LA CLAVE PARA LA VICTORIA EN *HARDWARE* SON LOS ÍTEMS.** El que se equipe con las armas más destructivas y llegue primero a los blindajes y curaciones tiene todas las de ganar. O sea que ya sabéis, elegir el mayor vehículo no lo es todo en la vida...

- **Parte técnica decente**
- **Falta de carisma**
- **Pocas posibilidades**

AMBIENTACIÓN Decorados y sonidos funcionales y realistas (como tiene que ser).	7
GRÁFICOS El modelado es muy realista y los efectos cumplen su función.	8
JUGABILIDAD Pocos escenarios y escasa variedad de situaciones, sobre todo *off-line*.	6
DURACIÓN Cuando un juego no tiene modo Historia no es que tenga mucha duración...	7
VIDILLA Como juego *on-line* te durará mientras duren los adversarios "virtuales".	6

Un juego con escasas opciones, pensado únicamente para el juego *on-line*. **7**



Te gustará si te gustan... ***Twisted Metal: Black Online* y *Destruction Derby Arenas***



¡Que alguien me explique cómo es posible que exploten los coches y no el hangar de detrás!





A veces parece que, más que vehículos blindados, llevemos camaleones... ¡Lo que se deben gastar en pintura para camuflarlos!

Eligiendo montura





Pese a que *Hardware Online Arena* tiene bastantes vehículos para elegir, éstos se dividen básicamente en dos tipos: los grandotes y los pequeños. Los primeros incluyen tanques de todos los tamaños, formas y colores (bueno, colores no, que todos son de camuflaje). Evidentemente, el blindaje de los tanques aguanta muchos más ataques y, además, van armados con un cañón la mar de destructivo. Los vehículos más pequeños incluyen todoterrenos y *buggies*, mucho más rápidos y manejables, pero que cuentan sólo con una pírrica ametralladora para defenderse y escasa resistencia a los disparos. Aunque no os engañéis: un jugador experimentado con un *jeep* puede cargarse dos tanques sin que estos ni siquiera le vean. Cuestión de talento, amigos.

Espía como puedas

Mission Impossible: Operation Surma

Tras su aparición para PS One lanzada a finales del 99, conversión de un juego para Nintendo 64, Ethan Hunt trae el espionaje y la acción a nuestra PS2 con este nuevo título

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Paradigm Entertainment**
Editor **Atari**
Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**

Aunque la cara de Tom Cruise no está presente en nuestro televisor, no hay duda que todo el espíritu que rodea a Ethan Hunt, el agente secreto protagonista de esta aventura, transmite las mismas sensaciones que su homónimo en el celuloide. En esta ocasión deberá luchar contra una compañía que ha desarrollado un potente virus capaz de controlar cualquier ordenador de todo el mundo.

Todo el juego se plantea como una aventura de infiltración, ya que para superar con éxito las misiones deberemos usar el sigilo y un buen número de diferentes objetos de última tecnología. Es por ello que los seguidores de los *shooters* puros y duros no disfrutarán demasiado con un juego que precisa paciencia e inteligencia más que puntería y rapidez.

El control es bastante correcto, ofreciendo los típicos movimientos en los juegos de este tipo: correr sigilosamente, saltar para asirte a tuberías o salientes, pegarse a la pared, etc... Y por si prefieres aparcar las armas para medirte con tus enemigos, Ethan cuenta con un sencillo pero efectivo sistema que combina varios combos sencillos para acabar a puñetazo limpio con tus enemigos.

En el juego destaca un correcto apartado gráfico, tanto de escenarios como de personajes

Destacamos un correcto apartado gráfico, con un buen diseño y un buen modelado tanto de escenarios como de personajes, y una acertada inteligencia artificial que permite disfrutar del espionaje en su estado más puro con enemigos no excesivamente "tontitos". De todas formas, aparte de los objetos de espionaje, este juego no aporta prácticamente nada nuevo, aunque el carisma del universo de *Mission: Impossible* le haga ganar carisma y simpatía.

► COMO ERA DE ESPERAR, ES PRÁCTICAMENTE IMPOSIBLE innovar demasiado en un género con dos puntales tan inamovibles como *Metal Gear Solid* o *Splinter Cell*. Es por ello que muchas de las situaciones que viviremos durante las misiones nos traerán una ligera sensación de *dejà vu...*

- Reproduce el espíritu de los films
- Parecidos razonables con otros juegos
- En el fondo es muy poco original

AMBIENTACIÓN Perfecta adaptación del personaje cinematográfico y de sus aventuras.	9
GRÁFICOS Buenos sin sorprender, con algunos pequeños problemas de colisión de polígonos.	8
JUGABILIDAD Muy buena, gracias al uso de diferentes tácticas para superar cada fase.	8
DURACIÓN Suficiente, porque podemos superar las situaciones de diversas formas.	8
VIDILLA Pues lo dicho, siempre puedes volver a intentarlo con otra táctica	8

Ideal para los seguidores de los juegos de infiltración y los fans de Ethan Hunt. **8**



Te gustará si te gustan...
Metal Gear Solid* y *Splinter Cell

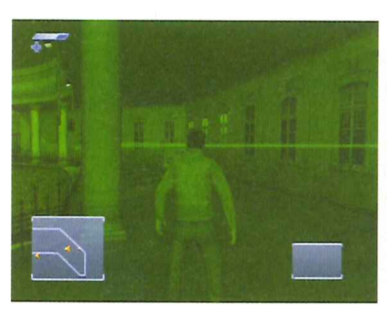


Menos mal que estamos transportando a un simple soldado y no a Rosa de *Operación Triunfo*...

La tecnología a tu servicio



Para tener éxito en las misiones deberemos usar una buena variedad de objetos tecnológicamente avanzados directamente sacados de los arsenales del IMF, y que nos permitirán sabotear las instalaciones enemigas y superar determinados obstáculos que se nos puedan atragantar excesivamente.
A modo de ejemplo, podremos desactivar cámaras mediante un disparo certero de una pistola especial, colgarnos de tuberías que circulen por el techo tras encaramarnos con una pistola que lanza una fina cuerda, ampliar y hasta fotografiar objetos lejanos gracias a unos modernos binoculares, o incluso sabotear cerraduras electrónicas con un pequeño dispositivo *ad hoc*.
El sabio uso de estos artilugios será vital para no ser descubiertos, ya que en ese caso lo más probable es que el bueno de Ethan Hunt acabe tumbado en el suelo y no precisamente a la bartola... más bien con unas balas en la espalda.





Bionicle

Un video*LEGO*

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Argonaut**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **49,95 euros**

Quizá algún lector se esté preguntando qué es eso de *Bionicle* que aparece tanto en este artículo como en la sección de DVD que cada mes nos sirve nuestro aficionado al cine y director en ratos libres Gillian. Pues bien, resulta que se trata de una línea de juguetes muy exitosa al otro lado del Atlántico de la que se ha hecho el juego que tenemos entre manos.

Visto de donde procede la idea del juego, uno ya se espera lo peor, pero afortunadamente este título no es un desaguisado tan grande como cabría temer, y no lo es porque se incluyen algunas ideas originales como hacer que nuestros protagonistas deban interceptar los ataques de los enemigos con un escudo para después utilizar esa energía para atacar. Por desgracia esta novedad sólo hace gracia durante los primeros minutos, porque después se vuelve muy repetitiva. Añadamos a esto una dinámica que mezcla géneros como las plataformas y el *skate* sin profundizar en ninguno (nada que ver con *Jak II*, amiguetes) para llegar a la conclusión de que éste es un juego realizado de forma exclusiva para los pequeños de la casa.

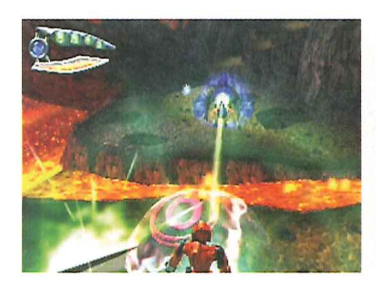
- **Apoyado en personajes de ¿éxito?**
- **Limitadito técnicamente**
- **Algo infantil**

AMBIENTACIÓN Sonido y decorados meramente correctos.	7
GRÁFICOS La simplicidad de los gráficos y de los movimientos es abrumadora...	6
JUGABILIDAD Un sistema, en principio original, pero que se agota enseguida.	6,5
DURACIÓN Hay tantas fases como personajes... O sea, más bien pocas.	5
VIDILLA Si te aburre la primera vez... ¡para qué quieres volver a jugarlo!	3

Un juego que da de sí tanto como el (escaso) carisma de sus *protas*.


6,5


Éste es el Tahu de fuego. Sí, sabemos que parece un robot, pero es su nombre, chicos...






Teniendo en cuenta a dónde mira Bilbo, su relación con Gandalf no es lo que imaginábamos...

El Hobbit

Tolkien que estás en los cielos

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Inevitable Studios**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Precio **54,95 euros**

Aunque Vivendi Universal decidió no sacar al mercado *Lord of the Rings: Treason of Isengard* (porque parece ser que dejaba más que desear que las bromas de los presentadores de *Noche de Fiesta*), no han querido renunciar en PS2 a explotar la actual "fiebre Tolkien", así que han lanzado en su lugar su adaptación de *El Hobbit*. Lo curioso es que, la verdad, este juego tampoco se puede decir que sea precisamente brillante.

Igual que hizo Surreal Software en *La Comunidad del Anillo*, la gente de Inevitable Studios ha versionado la primera aventura de Bilbo Bolsón convirtiéndola en una aventura con suaves toques de acción a lo Zelda. Como adaptación de Tolkien, el juego bascula entre el relativo respeto (las fases se llaman igual que los capítulos del libro) y la total falta de consideración (la historia está tan simplificada y los personajes tan aguados que podrían salir en *Un Paso Adelante*), mientras que como aventura no acaba de funcionar por culpa de un control que no responde excesivamente bien, agravado además por un nivel gráfico más bien mediocre que provoca algunos problemas graves de cámaras. Una lástima, ya que un proyecto como éste se habría merecido un producto final bastante mejor.

Aquí Bilbo decidiendo en qué gasta las piedras: en tirárselas a los lobos del bosque o a los desarrolladores de este juego.

- **Su "fidelidad" al libro**
- **Muy mediocre técnicamente**
- **Aburrido y sosote**

AMBIENTACIÓN Ni las voces ni los diseños están a la altura de la magia original de Tolkien.	6,5
GRÁFICOS Modelados mediocres, entornos planos... la irregularidad hecha juego, vamos.	6
JUGABILIDAD Una versión un tanto aguada y más bien aburrida de la saga *Zelda*.	6,5
DURACIÓN No ayuda que las fases sean cortas y las misiones secundarias no sean obligatorias.	5,5
VIDILLA Aburrirá a los que desconozcan a Tolkien y escandalizará a los fans del escritor.	5

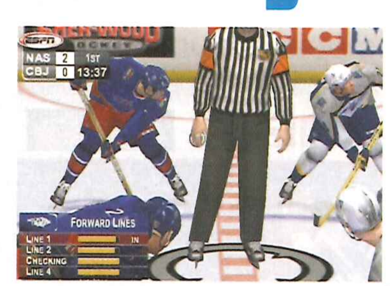
Un mediocre forma de aprovechar la moda *tolkiniana* que nos rodea.



PS2 · Deportivo · Inglés · Kush Games · Sega · Acclaim · 44,95 euros

ESPN NHL Hockey

Igual que el *NHL 2004* de EA que analizamos hace poco, este juego se basa en el *hockey*, un deporte casi tan desconocido en nuestro país como el *cricket*... Lo positivo es que este *ESPN* tiene un gran nivel técnico (superior incluso al del título de EA anteriormente citado) y la misma cantidad de opciones, ya que su licencia es tan completita como para albergar toda la Liga de *Hockey*, lo que implica tener a todos los equipos preferidos de los fans (tan "conocidos" como los Patos Salvajes de Anaheim y los Arces de Montreal). Teniendo en cuenta que la mayoría de españolitos de a pie no sabe ni cómo se llama el palo ése curvado con el que se juega, la posible capacidad de diversión de este *ESPN NHL Hockey* queda reducida a una especie de documental interactivo a lo Félix Rodríguez de la Fuente sobre un deporte en el que no hay pelotas ni gente en pantalón corto.



¿Estos tipos pretenden disputar el disco o aniquilar al árbitro? Yo, por si acaso, me quitaría del medio si fuera él...



- Modos por un tubo
- Que sólo entenderán los fans...

7

PS2 · Deportivo · Inglés · Next Level Games · Midway · Virgin Play · 49,95 euros

NHL Hitz Pro

Y, como si no hubiera suficiente con la aparición de dos juegos de *hockey* sobre hielo en un país que de frío sabe casi menos que el desierto del Sahara, aquí llega nuestra cita anual con la saga *NHL Hitz*. El juego, como de costumbre, no puede competir a nivel técnico con las sagas de Sega y EA, pero compensa esas carencias cambiando el realismo por un desarrollo más *arcade* (con estelas en los discos, lanzamientos ardientes y cosas por el estilo) y, sobre todo, con un tratamiento mucho más humorístico de este deporte en el que los contrincantes pueden liarse a palos en cualquier momento. Vamos, menos táctica y más técnicas barriobajeras, lo que le da un toque desenfadado que le beneficia enormemente... aunque la dosis de surrealismo de años anteriores se haya disipado.



Vista la pinta de estos tipos, esto va a ser un partido de barrenderos contra estibadores del puerto. ¡Sangre garantizada, amigos!



- Más humor que sus contrincantes
- Nivel técnico inferior

7



¡Vampiro, como me despeines te vas a enterar!

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

Que una animadora se transforme en cazadora de monstruos es tan improbable como que este juego convenza a los amantes de los *beat'em-ups*

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Sierra**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Dos son los fallos principales de este *Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds*. Primero, que basándose en una serie de éxito (al menos en USA) el juego falla estrepitosamente a la hora de retratar el carisma de los personajes. Por ejemplo, los fans de la serie sabrán que la única experta en artes marciales es la *Buffy* del título, mientras que el resto de los actores ejercen de amigotes simpáticos cuya función principal es meterla en problemas... Pues bien, en el juego podremos controlar a buena parte de los personajes, pero es que encima TODOS son unos luchadores que ríanse ustedes de Bruce Lee. Se entiende que los programadores buscaban con esto dar variedad al juego, pero nos tememos que han fracasado; más que nada porque todos los personajes se manejan igual, incluso aquellos más basados en la magia.

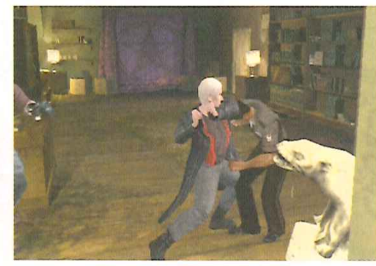
Sólo el argumento y el carisma de los personajes salva algo a un juego muy monótono

El segundo fallo son los puzzles, cuya sencillez sólo se ve superada por su falta de originalidad (incluso hay uno consistente en cerrar una tubería con una manivela: ¿habrán pagado los desarrolladores *royalties* a Capcom?). En fin, que sólo el argumento, que entronca directamente con los episodios de la saga, salva a este juego que une a su monótono desarrollo una parte técnica muy mejorable...

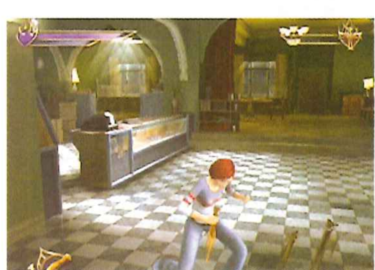


Hasta que vimos *Buffy*, no sabíamos que cualquier silla rota servía para matar.

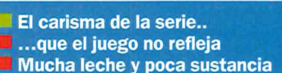












- El carisma de la serie..
- ...que el juego no refleja
- Mucha leche y poca sustancia

AMBIENTACIÓN Los fondos y música cumplen su cometido sin demasiada brillantez.	7
GRÁFICOS Los personajes no se reconocen y se mueven como si tuvieran un palo en el...	6,5
JUGABILIDAD Un desarrollo lineal y repetitivo con unos puzzles de risa.	5
DURACIÓN Pocas fases que recorrer (aunque el desarrollo las haga parecer eternas).	6
VIDILLA Condenado a coger polvo en un cajón en cuanto te lo acabes una vez, la verdad...	6

No hay muchos *beat'em-ups* lineales... ¡pero es que éste es demasiado lineal! **6,5**

! Te gustará si te gustan... ***The Bouncer* y *Dark Angel***



Buffy vs. Neo ¿Quién es más elegido?

Existe un paralelismo entre los dos expertos de artes marciales más sorprendentes del audiovisual americano... ¿Que no os lo creéis? Pues mirad, mirad...



Buffy

- Es la Cazadora que aparece en cada generación
- Antes de cazar vampiros era una tonta animadora
- Sus enemigos son demonios que quieren dominar el mundo
- Sus amigos le dan más problemas que ayuda



Neo

- Es el Elegido que aparece cada vez que Matrix se resetea
- Antes poder volar era un aburrido informático
- Su archienemigo el Sr. Smith amenaza con dominar todos los mundos conocidos
- Se pasa el día salvando a sus amigos... y a algún que otro enemigo



15 JUEGOS RATCHET & CLANK 2 Y 10 PISTOLONES





Para conseguir cualquiera de estos premios sólo tienes que contestar de forma correcta a la siguiente pregunta:

¿QUÉ EMPRESA CREÓ LA PROTOMASCOTA QUE TIENEN QUE RECUPERAR NUESTROS HÉROES?

A **TIMOFÓNICA**

B **MEGACORP**

C **JAMONES GUTIÉRREZ S.L.**

D **JAK AND DAXTER CIA.**

NOMBRE

FECHA DE NACIMIENTO

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

TELÉFONO

C.P.

E-MAIL

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetclank*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetclank.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
Concurso sólo válido para península y Baleares.

El sorteo se celebrará el 9 de febrero de 2004 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 63 de *PlanetStation*.

PlayStation 2



RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *RATCHET & CLANK* (PLANET 61) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Sin *Baldur's* y a lo loco

Fallout: Brotherhood of Steel

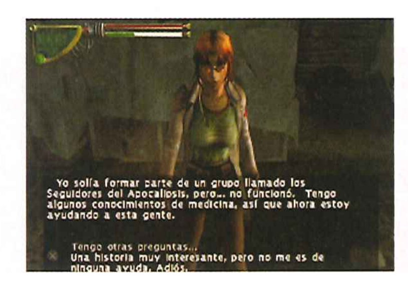
Interplay ha adaptado al mundo consolero su saga de RPG's postapocalípticos *Fallout* convirtiéndola en una versión futurista (y algo cafre) de *Baldur's Gate: Dark Alliance*

Plataforma **PS2**
Género **Action-RPG**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Interplay**
Editor **Interplay**
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **59,95 euros**

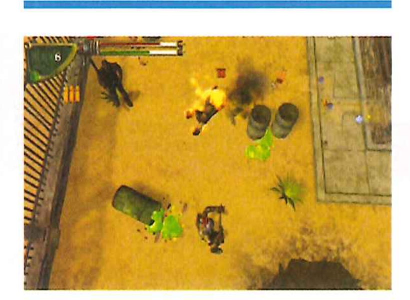
Mientras la gente de Black Isle aprovecha el motor gráfico que hizo Snowblind para el magnífico *Dark Alliance* para realizar su segunda parte, la división para consolas de Interplay lo han aprovechado para realizar este *Fallout: Brotherhood of Steel*, al que podríamos calificar como el hermano "adulto" y un tanto *torrentil* de *Baldur's Gate*.

A la vista está que sus desarrolladores han querido diferenciar esta traslación de la serie *Fallout* de las adaptaciones del universo de los *Reinos Olvidados* (aparte de por esa ambientación postapocalíptica característica de la saga inspirada en la ciencia-ficción de los 50) a base de multiplicar el *gore* y los toques bestias y, sobre todo, añadiendo a los diálogos tantos chistes guarros, referencias sexuales e insultos de toda clase y tipo que parece que más de uno pensará que está viendo el debate de los domingos sobre *Gran Hermano*. Algo que, desde luego, le hará ganarse la simpatía de más de uno (entre ellos los fans de esta Redacción, que recuerdan con añoranza el fino humor de grandes films cañís como *Padre No Hay Más que Dos* o *La Lola nos Lleva al Huerto*), pero no puede evitar su gran lacra: la inevitable comparación que despertará con respecto a *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Y es que Interplay no ha sabido sacarle el mismo partido al motor gráfico de *Dark Alliance* que la gente de Snowblind, así que este *Brotherhood of Steel* luce un aspecto gráfico más que correcto pero, desde luego, no al brillante nivel que consiguió la brillante versión para consola de *Baldur's Gate*. Eso sí, por aquello de que su jugabilidad es prácticamente idéntica al juego que "adapta", este título resulta de lo más divertido, frenético y lleno de atractivo jugable... si asumimos su condición de producto a la sombra de *Dark Alliance*.

Sus desarrolladores han querido diferenciarse multiplicando el *gore* y los toques bestias



Vaya, después del "éxito" de *El Ángel de la Oscuridad* parece que Lara Croft se ha tenido que buscar algunos cameos...

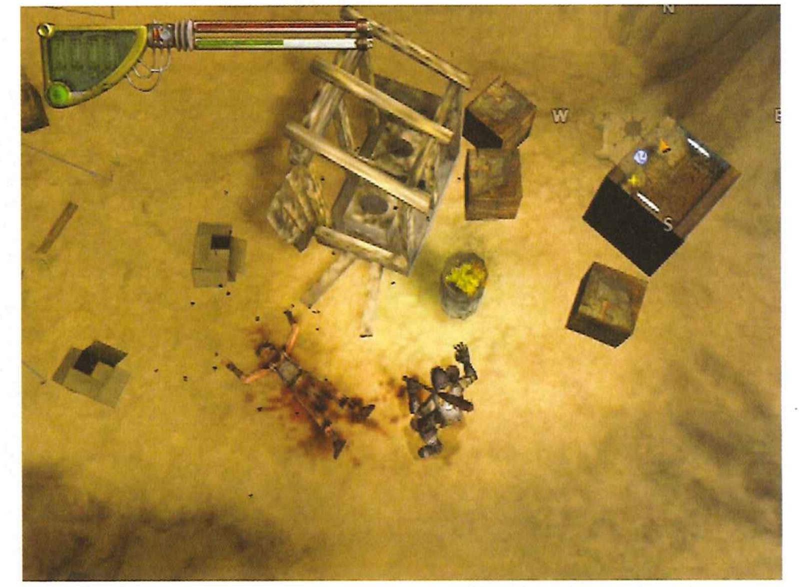


- **Negrísimo sentido del humor**
- **Un *Baldur's Gate* futurista...**
- **...al que se parece demasiado**

AMBIENTACIÓN Notable, aunque los entornos postapocalípticos son demasiado similares.	7,5
GRÁFICOS Utiliza el motor de *Baldur's Gate*, aunque sus modelados son algo peores.	8
JUGABILIDAD Le falta imaginación a la hora de alejarse del magnífico *Dark Alliance*.	8
DURACIÓN Los tres personajes jugables y los tres ocultos alargan la vida jugable del título.	7
VIDILLA Su humor negro le diferencia, pero sigue pareciéndose demasiado a *Dark Alliance*.	7,5

Si no fuera un calco de *Dark Alliance* resultaría mucho más simpático de lo que es. **7,5**


Te gustará si te gustan... ***Baldur's Gate: Dark Alliance* y *Fallout***



Aquí tenéis a Kain en una de sus habituales siestas, encharcado en vino y rodeado de moscas.





La dulce Ruby

Uno de los personajes más entrañables de este *Brotherhood of Steel* es esta chica "de la vida".. quizá por aquello de que es de los pocos que da un poco (o un mucho) de calidez. Éstos son los tipos de relaciones que tendremos con ella:



Vis à vis

Por el módico precio de 10 chapas (la moneda oficial del juego, no vayáis recogiendo las de las Coca-Colas del Bar Budo) podremos tener un rápido encuentro con Ruby. Vale, no veremos nada, pero las vibraciones del DualShock nos transmitirá la pasión del momento...



Puramente profesional

Como no todo es pasar por la cama (aunque algunos experto así lo aseguren), también podremos echarle una mano a la chica cuando necesita la ayuda de todo un héroe, ya sea para recuperar a su extraviado gato Conejito o el colgante que le regaló su abuelita, robado por los malos malosos.

Asterix & Obelix XXL

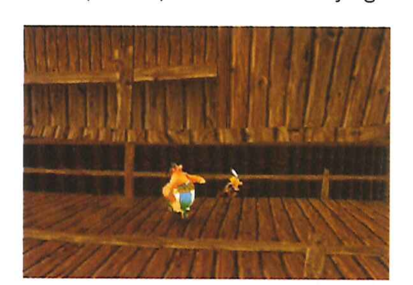
¡Otro plataformas, por Tutatis!

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Etranges Libellules**
Editor **Atari**
Distribuidor **Atari**
Precio **49,95 euros**

Excepto en el coto privado de los superhéroes, que normalmente han gozado de un mayor cariño en esto de las adaptaciones videojueguiles, cuando un personaje de cómic llega al mundo de las consolas suele hacerlo de dos formas: en un juego de *karts* o en un plataformas. Y como ver a Asterix y a Obelix montados en coches habría sido más extraño que ver a Bisbal dar un discurso sobre el sentido de la vida, no es de extrañar que su primera intervención en PS2 sea en un plataformas de los de toda la vida.

Y es que aunque el título de este juego de Etranges Libellules esté adornado por un supuestamente radical *XXL*, la realidad es que el título tiene más bien poco de novedoso (y mucho menos de "radical"). La única aportación que han hecho sus desarrolladores es darles unos toques más "modernetes" al vestuario habitual de los protagonistas y adornar sus peleas con una estruendosa música supuestamente moderna que suena más extraña en plena Galia que una canción de Mozart en el Festival de Eurovisión.

Vamos, que este *Asterix & Obelix XXL* puede que ni siquiera entusiasme a los fans de los personajes, ya que el encanto de ambos está desaparecido entre los polígonos.



- Obelix, nuestro héroe
- ¿Originalidad? ¿Dónde?
- Técnicamente del montón

AMBIENTACIÓN Los escenarios idénticos y la música modernita le quitan todo el encanto.	5,5
GRÁFICOS Las buenas animaciones no salvan un nivel gráfico realmente mediocre.	6
JUGABILIDAD Todos los tópicos del plataformas unidos sin demasiada gracia.	6,5
DURACIÓN Los ítems ocultos y los desbloqueables le dan valor de *replay* al juego.	7
VIDILLA Los personajes de Uderzo se merecían un juego con bastante más encanto.	6

Seguimos esperando un juego que haga justicia a estos históricos del cómic.





Si un trago de poción no lo remedia, Asterix va a acabar convertido en un pinchito galo...





PS2 ▪ Aventura ▪ Inglés ▪ Traveller's Tale ▪ THQ ▪ Proein ▪ 54,95 euros

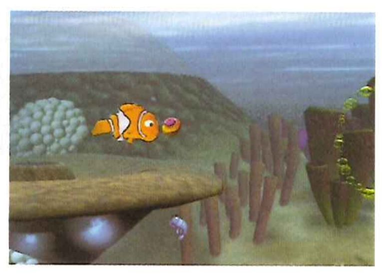
Buscando a Nemo

Buscando a Nemo es un juego con unos modelados grandes y simpáticos que aprovecha prácticamente toda la paleta de colores de la que dispone la PS2... pero que en realidad resulta más aburrido que pasar la tarde del domingo viendo la reposición del final del Campeonato Anual de Petanca de Quintanilla de Onésimo. Eso se debe más que nada a que sus apasionantes "desafíos" consisten en recoger bolitas de colores, pasar por aros, seguir una cadena o encontrar la salida de un enmarañadísimo sistema de cuevas (lo de enmarañadísimo era irónico, claro). En resumen, un juego para los más pequeños de la casa que hastiará a los mayores.

- Las escenas de video de la peli
- Simplón a más no poder









Total Club Manager 2004

¡Ficháaaalo! Digo... ¡fíchalo!

Plataforma **PS2**
Género **Simulador deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **EA Canada**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **49,95 euros**

Los nostágicos de *PC Fútbol* tienen una nueva oportunidad de rescatar algunos de los elementos que atrayeron a varios cientos de miles de personas en nuestro país. En *Total Club Manager* podremos asumir el papel de presidente-entrenador, ya que aunque tendremos una junta directiva que observa nuestro trabajo, podemos organizar todos los aspectos que conforman un club de fútbol.

El juego se organiza con una serie de menús desplegables y no es complicado controlar todos los recovecos del club, sobre todo porque parte del trabajo lo podemos delegar entre nuestros colaboradores controlados por la IA del juego. Lo peor es el apartado para visionar el partido, en el que podremos dar órdenes que no sirven para mucho. Además de ser excesivamente simple gráficamente hablando, comprobamos como ambos equipos, sean los que sean, son más malos que la tiña y aquello parece un patio de colegio. Quizás será mejor conformarse con el resultado que la máquina estipula según las características, estado y preparación de ambos equipos, o el uso del "Futbol Fusión", una opción que permite guardar la alineación y tácticas escogidas para cambiar después de disco y jugar personalmente con *FIFA 2004*.



- **Tiene las Ligas más importantes**
- **Visionado de los partidos muy malo**
- **IA nefasta en el visionado de partidos**

AMBIENTACIÓN Correcta distribución de menús: te permite sentir que lo controlas todo.	7
GRÁFICOS La representación de los partidos roza la vergüenza pese al motor de *FIFA*.	5
JUGABILIDAD Algunas incoherencias, pero en general buena si te gusta este género.	7
DURACIÓN Casi infinita. Puedes encadenar Ligas hasta que te salgan por los párpados.	8
VIDILLA Evidentemente mucha, aunque estos juegos suelen aburrir a medio plazo.	6

No está mal a nivel estratégico, pero tiene muchos aspectos mejorables. **6,5**

SWAT: Global Strike Team

¡*Quietorrrrl*...! o disparo

Plataforma **PS2**
Género **Shooter**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Argonaut**
Editor **Sierra**
Distribuidor **Vivendi**
Precio **54,95 euros**

Si tu sueño es viajar por todo el mundo enfrentándote con diferentes grupos de delincuentes en misiones que requieren una alta dosis de pericia para rescatar con vida a un montón de inocentes ciudadandos retenidos, éste puede ser un juego que te interese.

En este *shooter*, en el que deberemos hacer de polis buenos y disparar sólo si es absolutamente necesario (o si no nos echaran del cuerpo por imitar a Harry "El Sucio"), podremos recorrer diferentes localizaciones ubicadas en todo el mundo.

Lo primero que llama la atención de este juego es su intuitivo y sencillo control. Además de los comandos típicos, contamos con un sistema que utiliza la cruceta del pad para dar órdenes a los otros miembros de nuestro equipo y para equiparnos con diferentes artilugios. Por cierto que el juego soporta el Head Set para poder dar las órdenes a viva voz a lo *SOCOM*.

Por otro lado el apartado técnico es de lo más modesto, sin nada que lo haga brillar, con texturas simples que transmiten el mismo realismo que una joya de cartón. Un juego normalito pero decente, recomendable para los seguidores de un género con mejores representantes.



"Tiene derecho a permancer en silencio y cualquier cosa que... ¿Como seguía esto?... ¡Vamos, que te vas a la trena y punto!"

- **Buen control, ideal para principiantes**
- **Texturas poco realistas**
- **No aporta nada novedoso al género**

AMBIENTACIÓN Transmite decentemente la sensación de ser un auténtico SWAT.	7
GRÁFICOS Modestos: podrían haberse trabajado mejor las poco realistas texturas.	6
JUGABILIDAD Un buen control, creado para moverse sin muchos problemas.	8
DURACIÓN Las misiones son algo cortas y su número tampoco es para echar cohetes.	6
VIDILLA Te queda el reto de afrontar más enemigos en otros modos de dificultad.	7



Hemos visto juegos mejores, pero de todas formas no está nada mal. **7**




Aquí el semblante aterrorizado de Crash cuando le dijeron que debía salir en este juego...

Crash Nitro Kart

Crash, ¿qué te han hecho?

Plataforma **PS2**
Género **Carreras**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Vicarious Visions**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Precio **54,95 euros**

Así como cuando un cantante no sabe lo que hacer para revitalizar su carrera suele tomar la decisión más desesperada, ir a *Operación Triunfo*, cuando unos desarrolladores no saben lo que hacer con un personaje suelen recurrir a la solución desesperada de colocarlo en un juego de *karts*. Que sea un personaje del carisma de Crash Bandicoot el que pase por semejante trance no deja de ser bastante triste.

Aunque lo peor es que sus desarrolladores, la gente de Vicarious Visions, tampoco le han echado demasiada originalidad al asunto, ya que prácticamente han hecho una versión gráficamente mejorada (bueno, lo de mejorada es un decir) del entrañable *Crash Team Racing* de Naughty Dog. Ni las mínimas mejoras jugables ni esa historia con menos sustancia que el tabique nasal de Michael Jackson pueden maquillar la falta de personalidad de este juego, que además tiene la dudosa habilidad de dilapidar todo el carisma de sus personajes gracias a uno de los doblajes más irritantes e insoportables que hemos tenido que escuchar en los últimos tiempos.

Seguramente los más pequeños de la casa aprecien este juego, pero los jugones más experimentados, especialmente si son fans del Crash clásico, más vale que lo ignoren si no quieren llorar por la triste decadencia de su héroe.



Alguien debería denunciar a estos tipos: con el humo que sueltan sus *karts*, la capa de ozono debe de estar temblando...

- El carisma de Crash
- Idéntico a *Crash Team Racing*
- ¡Las voces son odiosas!

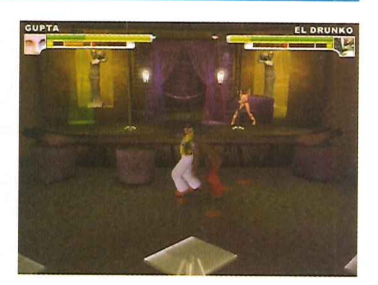
AMBIENTACIÓN Sus entornos simplones y de colores primarios acaban resultando aburridos.	6,5
GRÁFICOS Tienen todo el aspecto de usar un motor de PS One (no demasiado) mejorado.	6
JUGABILIDAD Además de ser idéntica a Crash *Team Racing*, ya está más que superada.	7
DURACIÓN A un auténtico amante de las carreras este juego no le supondrá ningún reto.	6,5
VIDILLA ¿Un *remake* y encima no realizado por sus autores originales? ¿Para qué?	6

Una simple operación comercial para sacarle rentabilidad a un clásico. **6,5**

Backyard Wrestling: Don't Try This at Home

PS2 ■ Beat'em-up ■ Textos cast. ■ Paradox Development ■ Eidos ■ Proein ■ 59,95 euros

Este juego ofrece combates de lucha libre en sitios normales, salpicados de los obstáculos y "armas" propias de la zona en la que se celebre el combate (es decir, si es en el patio de una casa habrá sillas, tuberías, herramientas...). Por desgracia para este título, los desarrolladores no han conseguido una colisión de impactos demasiado coherente (los personajes se "funden" cuando uno se lanza encima del otro), ni un sistema de control original.



- La brutalidad siempre divierte
- Está algo superado

6

Metal Arms: Glitch in the System

PS2 ■ Acción ■ Castellano ■ Swingin' Apes ■ Vivendi ■ Vivendi Universal ■ 49,95 euros

Metal Arms ofrece una historia tan tópica como su desarrollo, pero encima tiene uno de los peores sistemas de cámara que esta Redacción puede recordar, ya que nos sitúa cerquísima de nuestro personaje, haciendo que veamos muy poquito de lo que tenemos delante (y absolutamente nada alrededor) y metiéndonos de patitas en cada abismo que se cruza en nuestro camino. En pocas palabras, que hay mejores opciones por ahí para estas Navidades que se avecinan.



- Salen robots de colorines
- Eso no es una cámara, es una venganza

5

Psyvariar Complete Edition

PS2 ■ Shoot'em-up ■ Inglés ■ Taito ■ Success ■ Planeta ■ 19,95 euros

A todos nos gusta que de vez en cuando se revisiten los viejos géneros... pero el caso de *Psyvariar*, más que un homenaje con toda la potencia de la PS2, es un matamarcianos de los de antes... con un nivel técnico de matamarcianos de los de antes. Tan sólo algunos movimientos en 3D de los fondos y algunas innovaciones, como que nuestra nave suba niveles para mejorar su armamento en lugar de recoger ítems, aportan algo "diferente" al juego.



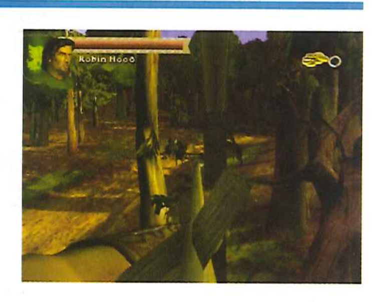
- Su precio: ¡ofertón, *oiguen*!
- Anticuado, desfasado y muchos más "ados"

5

Robin Hood: Defender of the Crown

PS2 ■ Estrategia ■ Inglés ■ Cinemaware ■ Electronic Arts ■ Electronic Arts ■ 59,95 euros

Este juego tiene dos partes muy diferenciadas: la estrategia, en la que debemos guiar a nuestros ejércitos a la victoria y la "recaudadora" en la que debemos "pedir prestado" de los malos el oro para comprar dichos ejércitos... a ver, ¡que se presente el listillo que dijo que Robin Hood se lo daba a los pobres! El problema es que ambos tipos de fases resultan ridículas de tan sencillotas y poco divertidas que son.



- Hay mucho color verde...
- Aburrido y en ocasiones hasta vergonzante

5

Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS

BARBARIAN
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 7

BLOODY ROAR 3
Distribuidor Virgin
Precio 57,04 euros
Puntuación 8

DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5

LAS DOS TORRES
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 8







DBZ: BUDOKAI
Distribuidor Infogrames
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5

DEF JAM VENDETTA
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 8,5

DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor Proein
Precio 32,99 euros
Puntuación 8

DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor Virgin
Precio 66,95 euros
Puntuación 8

DYNASTY WARRIORS 4
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 8






GUILTY GEAR X
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5

KENGO
Distribuidor Ubi Soft
Precio 24,95 euros
Puntuación 7,5

HULK
Distribuidor Vivendi
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 9

SOUL CALIBUR II
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 9,5





STATE OF EMERGENCY
Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5

TEKKEN 4
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 9

TEKKEN TAG TOURN.
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5

VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5

VF 4: EVOLUTION
Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 9





WAR OF THE MONST.
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

DEPORTIVOS

AGGRESIVE INLINE
Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

A.S. BASEBALL 2002
Distribuidor Acclaim
Precio 60,04 euros
Puntuación 8

BMX XXX
Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 7




INT. TRACK & FIELD
Distribuidor Konami
Precio 60,04 euros
Puntuación 8

ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 8

ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5

FIFA FOOTBALL 2002
Distribuidor EA
Precio 54,95 euros
Puntuación 8

FIFA FOOTBALL 2003
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 8,5





FIFA FOOTBALL 2004
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 9

INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor Acclaim
Precio 27,94 euros
Puntuación 7,5

ISS 2
Distribuidor Konami
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

KELLY SLATER'S P.S.
Distribuidor Proein
Precio 64,95 euros
Puntuación 7,5

KNOCK. KINGS 2002
Distribuidor EA
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5





MADDEN NFL 2001
Distribuidor EA
Precio 60,04 euros
Puntuación 8,5

MADDEN NFL 2002
Distribuidor EA
Precio 66,05 euros
Puntuación 7,5

MAN. DE LIGA 2003
Distribuidor Codemas.
Precio 64,95 euros
Puntuación 8,5

MAT HOFFMAN'S P.B. 2
Distribuidor Proein
Precio 64,95 euros
Puntuación 7

MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 7









MX 2002
Distribuidor Proein
Precio 63,05 euros
Puntuación 8

NBA 2K3
Distribuidor Infogrames
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

NBA HOOPZ
Distribuidor Virgin
Precio 60,04 euros
Puntuación 7,5

NBA LIVE 2003
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8,5

NBA LIVE 2004
Distribuidor EA
Precio 63,95 euros
Puntuación 9





NBA STREET
Distribuidor EA
Precio 29,95 euros
Puntuación 9

NBA STREET VOL. 2
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 9

NFL 2K3
Distribuidor Infogrames
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

NHL 2001
Distribuidor EA
Precio 60,04 euros
Puntuación 8

NHL 2K3
Distribuidor Infogrames
Precio 59,99 euros
Puntuación 8,5





NHL HITZ 2003
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5

P. E. SOCCER 2
Distribuidor Konami
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5

P. E. SOCCER 3
Distribuidor Konami
Precio 59,95 euros
Puntuación 9,5

RED CARD
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

SHAUN PALMER'S
Distribuidor Proein
Precio 63,05 euros
Puntuación 7,5




SLAM TENNIS
Distribuidor Infogrames
Precio 44,95 euros
Puntuación 7,5

SLED STORM
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 7

SMASH COURT TENNIS
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

SPLASHDOWN RIDES.
Distribuidor Proein
Precio 34,95 euros
Puntuación 8'5

SSX TRICKY
Distribuidor EA
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5







SSX 3
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 9

SH BEACH VOLLEYBALL
Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5

SX SUPERSTAR
Distribuidor Acclaim
Precio 29,95 euros
Puntuación 7

TIGER WOODS 2003
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8,5

TONY HAWK'S P.S. 3
Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5

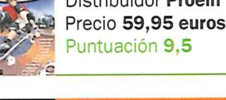












TONY HAWK'S P.S. 4
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S UNDER...
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CARRERAS



24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**

ATV 2: QUAD P. R.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

BURNOUT 2: P.O.I.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**



COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



COLIN MCRAE 04
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

DRIVING EMOTION T-S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**



EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**

FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



GT 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



GT CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **8,5**



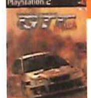
MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



MIDNIGHT CLUB II
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

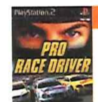


MOTO GP 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



PIERRE NODOYUNA...
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**



PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**



RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**



SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



T. I. RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **6,5**



V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**

WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



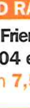
W. R. CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

SHOOT'EM-UPS



007: AGENTE EN FUEGO C.
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**



GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**



LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAX PAYNE
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



MOH: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

MOH: RISING SUN
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



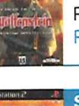
RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION II
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



RE: DEAD AIM
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



R.T.C. WOLFENSTEIN
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SILPHEED: T.L.P.
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



SOCOM: US NAVY SEALS
Distribuidor **Sony**
Precio **79,95 euros**
Puntuación **8**



SOLDIER OF FORTUNE: EG
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**



SW: LAS GUERRAS CLON
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **7,5**



escaparate


SW: STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


SW: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

THUNDERHAWK: O.P.
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**

TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**


TIME CRISIS 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**

TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**


UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**


VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

XIII
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


JAK II: EL RENEGADO
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**


PRINCE OF PERSIA
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**

RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


RATCHET & CLANK 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


VEXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

AVENTURAS



ALONE IN THE DARK IV
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

BEYOND GOOD & EVIL
Distribuidor **Ubi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


CLOCK TOWER 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **8,5**

BROKEN SWORD E.S.D.D
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**


FUR FIGHTERS
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**

LA FUGA DE M. ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**


GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**


HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **51,68 euros**
Puntuación **8,5**

LOK: SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,95 euros**
Puntuación **8,5**


LOK: DEFIANCE
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

MANHUNT
Distribuidor **Virginplay**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


MGS 2: SUBSTANCE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


PRIMAL
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**


PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**

RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


ESDLA: LA COMUNIDAD...
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**


SILENT HILL 2: D.C.
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


SILENT HILL 3
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

SPIDER-MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



SPLINTER CELL
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **6,5**


TAZ: WANTED
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**


THE THING
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

TOMB RAIDER: EADLO
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **7,5**

PUZZLE Y ESTRATEGIA


AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**


AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor **Proein**
Precio **9,95 euros**
Puntuación **5,5**


ARMY MEN: RTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**

COMMANDOS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**

DYNASTY TACTICS
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


KESSEN
Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**


KESSEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


KURI KURI MIX
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**

POLAROID PETE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

RING OF RED
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


LOS SIMS
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**


SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**





THEME PARK WORLD
Distribuidor EA
Precio 17,95 euros
Puntuación 7,5

RPG'S

BALDUR'S GATE: D.A.
Distribuidor Virgin
Precio 34,95 euros
Puntuación 9

DARK CLOUD
Distribuidor Sony
Precio 60,04 euros
Puntuación 8



DARK CHRONICLE
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



EVERGRACE
Distribuidor Ubi Soft
Precio 29,95 euros
Puntuación 7,5

FINAL FANTASY X
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5

GRANDIA 2
Distribuidor Ubi Soft
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5

KINGDOM HEARTS
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 9



SHADOW HEARTS
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5



WILD ARMS 3
Distribuidor Ubi Soft
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

ACCIÓN

AIRBLADE
Distribuidor Sony
Precio 60,04 euros
Puntuación 8

ARMORED CORE 2
Distribuidor Ubi Soft
Precio 60,07 euros
Puntuación 7,5



CONTRA: S.S.
Distribuidor Konami
Precio 64,95 euros
Puntuación 9



DEVIL MAY CRY
Distribuidor EA
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5

DEVIL MAY CRY 2
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8,5

DRAKAN: T.A.G.
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

ENTER THE MATRIX
Distribuidor Atari
Precio 64,95 euros
Puntuación 9



THE GETAWAY
Distribuidor Sony
Precio 57,95 euros
Puntuación 9



GHOSTHUNTER
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

GTA: VICE CITY
Distribuidor Proein
Precio 62,95 euros
Puntuación 9,5

GTA 3
Distribuidor Proein
Precio 62,95 euros
Puntuación 9,5

HEADHUNTER
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



MAXIMO: G.T.G.
Distribuidor EA
Precio 62,45 euros
Puntuación 8



THE MARK OF KRI
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5

MR MOSKEETO
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5

RYGAR
Distribuidor Virgin
Precio 54,95 euros
Puntuación 9

SHINOBI
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



TRUE CRIME: STREETS...
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 9



TENCHU 3: L.I.D.C.
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5

ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor Konami
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5

ZOE THE 2ND RUNN.
Distribuidor Konami
Precio 59,95 euros
Puntuación 9

VARIOS



BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor Proein
Precio 49,95 euros
Puntuación 7,5



EJAY CLUBWORLD
Distribuidor Planeta
Precio 19,95 euros
Puntuación 8,5

EYETOY: PLAY
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

FREQUENCY
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5

GITAROO MAN
Distribuidor Proein
Precio 64,95 euros
Puntuación 8



MAD MAESTRO!
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 6,5



MTV MUSIC GEN. 2
Distribuidor Proein
Precio 66,05 euros
Puntuación 8




PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

RAYMAN M
Distribuidor Ubi Soft
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5

REZ
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 9




SPACE CHANNEL 5
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5

PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.

ACE COMBAT 3
Distribuidor Sony
Precio 23,95 euros
Puntuación 9,5

BREATH OF FIRE IV
Distribuidor EA
Precio 23,95 euros
Puntuación 8,5




COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor Proein
Precio 26,95 euros
Puntuación 10



CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor Sony
Precio 19,95 euros
Puntuación 8



DINO CRISIS 2
Distribuidor Virgin
Precio 23,95 euros
Puntuación 9,5



DRIVER 2
Distribuidor Infogrames
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5

FINAL FANTASY VIII
Distribuidor Sony
Precio 19,95 euros
Puntuación 10

GRAN TURISMO 2
Distribuidor Sony
Precio 19,95 euros
Puntuación 10

ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor Konami
Precio 39,95 euros
Puntuación 9,5

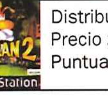


MOH: UNDERGROUND
Distribuidor EA
Precio 24,95 euros
Puntuación 9,5



METAL GEAR SOLID
Distribuidor Konami
Precio 14,95 euros
Puntuación 10

RESIDENT EVIL 2
Distribuidor Virgin
Precio 23,90 euros
Puntuación 10



RAYMAN 2
Distribuidor Ubi Soft
Precio 17,95 euros
Puntuación 9

SILENT HILL
Distribuidor Konami
Precio 19,95 euros
Puntuación 9,5



SOUL REAVER
Distribuidor Proein
Precio 23,95 euros
Puntuación 9,5



SPYRO 3
Distribuidor Sony
Precio 23,95 euros
Puntuación 9,5




TEKKEN 3
Distribuidor Sony
Precio 19,95 euros
Puntuación 10




TIME CRISIS
Distribuidor Sony
Precio 23,95 euros
Puntuación 9,5






TONY HAWK'S P.S. 2
Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 9

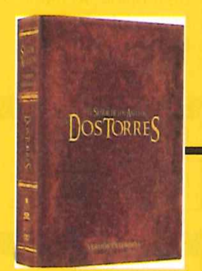


VAGRANT STORY
Distribuidor Acclaim
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5

ANÁLISIS

ESDLA: Las Dos Torres V.E.

La Edición Única para gobernarnos a todos



Director Peter Jackson **Intérpretes** Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Christopher Lee, Liv Tyler, Ian Holm **Género** Fantástico **Año** 2003 **Precio** 39,99 euros **Distribuidora** Columbia **Calidad** ★★★★★

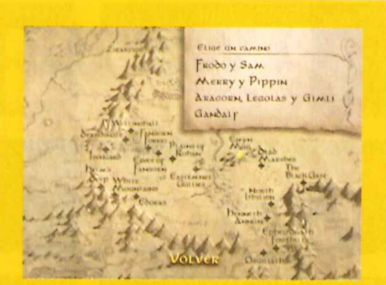
Columbia vuelve a distribuir una versión extendida de *El Señor de los Anillos*, en esta ocasión de *Las Dos Torres*, continuación de *La Comunidad del Anillo*. Un total de 43 minutos más de metraje hará las delicias de los fans de la trilogia cinematográfica que llega a su fin con *El Retorno del Rey*, en las pantallas cuando leáis estas líneas.

VALORACIÓN

Dejando a un lado la sencilla pero elegante presentación, en los primeros dos discos encontramos cuatro pistas de audio en las que oímos las opiniones de todo el equipo técnico y artístico, un total que supera las cuarenta personas. En el tercer y cuarto discos encontramos los extensos extras, de los que destacamos "Del libro al guión", un documento que da las claves para entender los cambios más drásticos que Peter Jackson llevó a cabo para adaptar el libro; "Diseñando la Tierra Media": cómo llevaron a cabo los diseños de los lugares (el Abismo de Helm, Édoras,...) y las armas y armaduras que se describen en la novela; "Gollum": un gran documento en el que se narra todo el proceso que hizo posible el primer personaje virtual que interpreta excelentemente un papel drámatico, desde la elección de Andy Serkis para poner la voz para finalmente añadir los movimientos y la interpretación; "Efectos visuales": todos los detalles sobre las miniaturas (y maxituras), los impresionantes efectos digitales y conceptos abandonados como el Balrog de fango o la escalera interminable; "Música y Sonido": Howard Shore nos explica su trabajo y podemos interactuar con el sonido de la secuencia de la batalla.

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★★★











Soy Espía

Agentes secretos de pacotilla



Director Betty Thomas **Intérpretes** Eddie Murphy, Owen Wilson, Famke Janssen **Género** Acción **Año** 2003 **Distribuidora** Columbia **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★

Acción y comedia se unen en este correcto producto comercial que se estrelló en la cartelera americana y pasó desapercibida en nuestro país. Eddie Murphy encarna a un boxeador que deberá hacer equipo con un agente secreto para recuperar un prototipo de avión secreto.

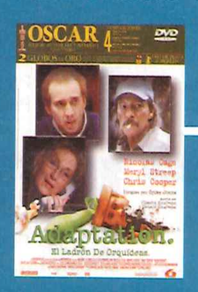
VALORACIÓN

Una *intro* y un menú animado bastantes sencillos nos presenta una edición que satisfará a los fans de la película aunque sin abrumarlos. Podemos escuchar los comentarios de buena parte del equipo técnico y descubrir los detalles de la producción, como el diseño de vestuario, efectos visuales y *gadgets*. También podremos visionar imágenes de rodaje localizados en Budapest.

■ Imagen ★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★

Adaptation.

La increíble vida de Charlie Kaufman



Director Spike Jonze **Intérpretes** Nicolas Cage, Meryl Stree, Chris Cooper **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Lauren **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★★

Sorprendente película en la que el talento de Jonze en la dirección se aúna con la creatividad del guionista Charlie Kaufman. Éste aparece como personaje en el film interpretado por un Nicolas Cage en estado de gracia, que muestra el sufrimiento que supone adaptar un libro.

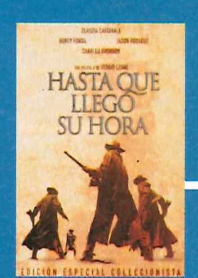
VALORACIÓN

La presentación está muy a la par con la extravagante película de Spike Jonze, anque peca de sencillez. Los extras son escasos en cantidad y contenido. Encontramos las fichas técnica, artística y de doblaje, las biofilmografías de los actores (con acceso a entrevistas), director y guionistas, el trailer y una *featurette* (un montaje entre el trailer y las entrevistas que hay en el DVD).

■ Imagen ★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★

Hasta que Llegó su Hora

La obra maestra de Sergio Leone llega en una edición de lujo



Director Sergio Leone **Intérpretes** Henry Fonda, Claudia Cardinale, Charles Bronson **Género** Western **Año** 1968 **Distribuidora** Paramount **Precio** 23,99 euros **Calidad** ★★★★★

Paramount trata con cariño esta excelente producción, presentada en una caja sólo destinada a los grandes títulos, convirtiéndose en un valioso tesoro en manos de los amantes de este género (cada vez menos) que sin duda la disfrutarán con fruición. Eso sí, el título en versión original resulta más apropiado para la épica que rezuma el film (*Érase una Vez en el Oeste*). Todos los actores están espléndidos, en especial Henry Fonda, que brilla en su papel de malvado.

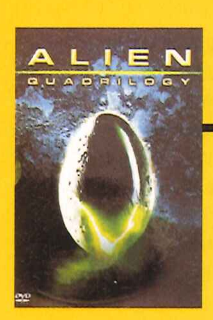
VALORACIÓN

El menú principal homenajea a Ennio Morricone, dándole importancia al sonido de un molino como hacía en esta película, además de poder escuchar un extracto de su excelente banda sonora. En el disco de la película podemos activar los comentarios de audio en los que podrmos oír colaboraciones de Bernardo Bertolucci, John Carpenter y Claudia Cardinale entre otros. En el segundo DVD encontramos un buen surtido de extras, de los que destacamos tres extensos documentales en los que se habla del inicio de Leone en la industria del cine, del rodaje de la película y de la música de Morricone en el film.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★
■ **Extras** ★★★★★

Alien Quadrilogy

La colección imprescindible de la saga de terror



Director Varios **Intérpretes** Sigourney Weaver, Tom Skerritt, John Hurt, Lance Henriksen, Charles Dance, Wynona Rider **Género** Terror **Año** 1979, 1986, 1992, 1997 **Distribuidora** Fox **Precio** 79,99 euros **Calidad** ★★★★★

Estamos ante una de las sagas cinematográficas más admiradas por el aficionado al género. Para ellos se ha creado este pack que pone a nuestra disposición las cuatro películas en las que la teniente Ripley (la ya mítica heroína interpretada por Sigourney Weaver) se enfrenta a una de las razas más destructivas y peligrosas del universo, un ser de aspecto biomecánico creación del artista conceptual H.R. Gigger.

VALORACIÓN

Nos encontramos ante una edición que todo buen coleccionista de DVD's que se precie debería tener. Un total de 9 discos componen esta edición de lujo. En 4 de ellos están las cuatro películas de la saga con la versión cinematográfica y otra especial para este DVD. En ambas versiones encontramos comentarios en audio de equipo técnico y artístico, aunque si queremos escuchar a Weaver sólo podremos hacerlo en la primera película de la saga. Los otros 5 discos albergan los contenidos adicionales: 4 de ellos se corresponden con cada una de las películas y se dividen en tres grandes bloques, "Preproducción", "Producción" y "Postproducción". El quinto disco contiene otros extras de todas las películas. Es una lástima no tener más espacio para profundizar en esta excelsa edición.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★





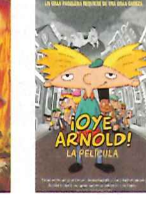
PLANETSTATION Y PARAMOUNT SORTEAN...

8 DVD'S DE LOS THORNBERRYS. LA PELÍCULA Y 2 DVD'S DE ¡OYE ARNOLD!

Si quieres conseguir uno de estos premios deberás contestar correctamente a la siguiente pregunta:

¿QUÉ CUALIDAD ESPECIAL TIENE LA PROTAGONISTA DE LOS THORNBERRYS?

A HABLAR CON LOS ANIMALES
B VOLAR
C CANTAR OPERA
D HACER BOLLOS



Participa en los concursos de *PlanetStation* con tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número poniendo *planetarnold*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetarnold.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

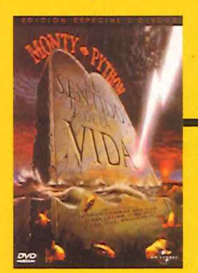
BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso. No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum. Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de febrero de 2004 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 63 de *PlanetStation*.

EL Sentido de la Vida

Monty Python Reloaded



Director Terry Gilliam, Terry Jones **Intérpretes** Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Jones, Terry Gilliam **Género** Comedia **Año** 1983 **Distribuidora** Universal **Precio** 24,00 euros **Calidad** ★★★★

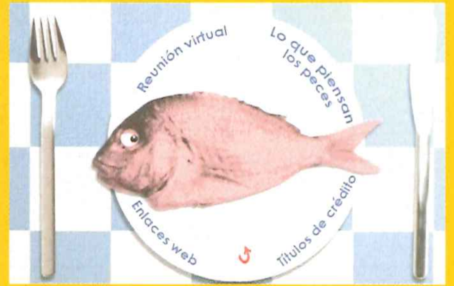
El grupo cómico más surrealista que se recuerda vuelve a la carga con una edición especial de su último trabajo en la gran pantalla. Han pasado muchos años desde su estreno, pero no ha perdido ni un ápice de su frescura original. Con la excusa de buscar la razón de nuestra existencia unen por capítulos una sucesión de gags que sólo dejan lugar a la carcajada.

VALORACIÓN

La presentación, con unos menús estáticos y sin música, no hace justicia a una edición cargada de extras. En el primero de dos discos tenemos opción de ver la película con o sin prólogo (una divertida introducción de los Monty Phyton). También podemos ver un nuevo montaje de la película y por supuesto oír los comentarios de Terry Gilliam y Terry Jones, que comparten la silla de director en este film. Destacamos el sonido porque ha sido remasterizado, y en castellano se puede escuchar la película con sonido 5.1 y DTS. En el segundo disco destacamos siete escenas eliminadas, un "Así se hizo" con comentarios de los Phyton en la actualidad, un documento en el que hacen una parodia del proceso de remasterización de la película, y otro interesante documento en el que Jones y una coreógrafa hablan de la ambiciosa secuencia musical de la producción.

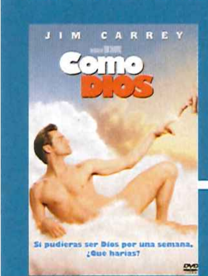
■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★





Como Dios

La intervención divina de Jim Carrey



Director Tom Shadyac **Intérpretes** Jim Carrey, Morgan Freeman **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 23,95 euros **Calidad** ★★★

El fenómeno Carrey sigue creciendo con *Como Dios*, una producción que arrasó en EE.UU. y que funcionó muy bien en el resto del mundo. En esta ocasión el famoso cómico interpreta a un reportero de TV que culpa constantemente a Dios de todas sus desgracias hasta que un día éste (Morgan Freeman) le ofrece su trabajo.

VALORACIÓN

La secuencia en la que Carrey pone estrellas en el cielo sirve de *intro* a un menú principal con animaciones y música. La edición que se presenta en un solo disco contiene numerosos extras, la mayoría de ellos entorno a la figura de Jim Carrey. "El proceso de Jim" muestra una buena cantidad de improvisaciones que Carrey hacía en casi cada plano, comentadas por el director. También encontramos más de una veintena de tomas falsas, la mayoría presentadas por el absoluto protagonista de la película,además de un buen número de escenas eliminadas (con opción de comentarios de Tom Shadyac), algunas realmente divertidas que se eliminaron por cuestión de ritmo y otras porque podían resultar ofensivas para los más religiosos. Por último podemos activar los comentarios del director.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★

Mallrats: Edición Especial

Aventuras en el centro comercial



Director Kevin Smith **Intérpretes** Jason Lee, Jeremy London,Shannen Doherty **Género** Comedia **Año** 1995 **Distribuidora** Universal **Precio** 21 euros **Calidad** ★★★★

Después de *Clerks*, su ópera prima, que triunfó en los circuitos de cine independiente, el director Kevin Smith convenció a Universal para producir su nuevo proyecto, la película que nos ocupa. A pesar de ser un poco menos transgresora y más comercial resultó un fiasco.

VALORACIÓN

Pese a ser una edición especial la presentación deja mucho que desear, mostrando unos menús estáticos y sin música. A diferencia de la primera edición que apareció en DVD, esta sí que tiene extras. Podemos ver como se gestó el proyecto, escenas del rodaje incluso un montaje alternativo del inicio de la película. Además podemos oír los comentarios del director, actores y productor.

■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★

La Prueba

Juegos de espías

Director Roger Donaldson **Intérpretes** Al Pacino, Colin Farrell, Bridget Moynahan **Género** Thriller **Año** 2003 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 23,95 euros **Calidad** ★★★

Al Pacino y Colin Farell protagonizan este film perteneciente al género del *thriller*, en el que encarnan respectivamente a un agente de la CIA (Pacino) y a un aspirante (Farrell) reclutado por él, que deberá superar una serie de pruebas para poder ingresar en la agencia.

VALORACIÓN

Presentación sencillita, con un menú levemente animado y con un repetitivo corte de música. Los extras no son espectaculares pero encontramos un interesante documental que nos muestra cómo funciona realmente la fase de reclutamiento en la CIA. También encontramos cuatro escenas eliminadas con la opción de comentarios (también en la película)del director y Colin Farell.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★

Evelyn

No me iré sin mi hija



Director Andy y Larry Wachowski **Intérpretes** Keanu Reeves, Carrie-Anne **Género** Ciencia Ficción **Año** 2003 **Distribuidora** Warner **Precio** 26,99 euros **Calidad** ★★★★★

Pierce Brosnan produce e interpreta este film dramático que dirige Bruce Beresford (*Paseando a Miss Daisy*). Desmond Doyle sufre el abandono de su mujer quedándose a cargo de sus tres hijos. Un tribunal irlandés, apoyado por la Iglesia Católica decide arrebatárselos, internándolos en un orfanato público porque se encuentra sin empleo. Desmond luchará para recuperarlos.

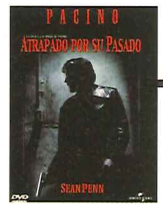
VALORACIÓN

DVD bien presentado con menús animados y musicados separados por elegantes transiciones. La edición nos ofrece sonido DD 5.1 o DTS. Los extras más destacados son las entrevistas a los actores y al director, y seis pistas de la banda sonora original (dos de ellas cantadas por Brosnan).

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★★★

Atrapado por su Pasado

Destino fatal



Director Brian De Palma **Intérpretes** Al Pacino, Sean Penn, Penelope Ann Miller **Género** Drama **Año** 1993 **Distribuidora** Universal **Precio** 21 euros **Calidad** ★★★★★

Una de las películas de la filmografía reciente de Brian De Palma más celebradas por la crítica. La película nos narra la historia de Carlito Brigante, un traficante de drogas que acaba de salir de la cárcel y que pretende conseguir dinero legalmente para iniciar una nueva vida en Las Bahamas.

VALORACIÓN

Lamentablemente la edición en DVD no está a la altura de la película de De Palma y aunque la presentación muestra un menú principal animado y con música, el resto de menús carecen de tales detalles. Los extras siguen la misma línea: sólo un "Así se hizo", un trailer y unas galerías de fotos..

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★★★

Melodía de Seducción

El asesino de la página de contactos



Director Harold Becker **Intérpretes** Al Pacino, Ellen Barkin, John Goodman **Género** Thriller **Año** 1989 **Distribuidora** Universal **Precio** 21 euros **Calidad** ★★★★★

Thriller erótico en el que Frank Keller, un policía de Nueva York (Pacino) se enfrenta a un peligroso asesino en serie que se dedica a matar a los que responden a un anuncio de contactos. En la investigación conoce a Helen (Ellen Barkin), una espectacular rubia con la que tendrá una tórrida relación a pesar de ser sospechosa.

VALORACIÓN

Un menú elegante pero poco animado sirve de presentación a una modesta edición en DVD. Los contenidos adicionales se resumen en una pista de audio con los comentarios del director, un "Así se hizo" y unas cuantas escenas eliminadas (sin comentarios).

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★★★

Bionicle

Aventuras en Mata Nui



Director David Molina, Terry Shakespeare **Género** Animación **Año** 2003 **Distribidora** Buena Vista **Precio** 23,95 euros **Calidad** ★★★★★

La compañía de juguetes LEGO adapta el mundo de Bionicle, su producto estrella, en un largo de animación 3D lanzado exclusivamente para formato doméstico. La islas de Mata Nui están en peligro. Tres intrépidos aventureros deberán conseguir la Máscara de la Luz para salvarlas.

VALORACIÓN

La edición aprueba en la presentación, sin florituras pero con una *intro* y un menú animado. En los extras encontramos la salsa del DVD. Podemos ver el "Así se hizo", conocer las islas de la película y a sus personajes en "Explorador de Mata Nui", presentados por una simpática voz en *off*, oír los comentarios en audio del equipo técnico del film, las escenas eliminadas con o sin comentarios, una comparación *storyboard*/película, una opción para que aparezcan textos explicativos en pantalla mientras vemos la película incluso un avance de la secuela de *Bionicle*.

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★★★

Las Hermanas de la Magdalena

El abuso del poder



Director Peter Mullan **Intérpretes** Geraldine McEwan, Anne-Marie Duff **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Manga **Precio** 19,99 euros **Calidad** ★★★★★

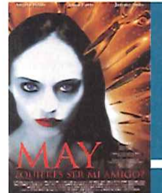
Historia basada en hechos reales que se desarrolla en un convento de monjas de la Irlanda de los años 60, donde se acogían a chicas por ser violadas o tener hijos fuera del matrimonio, entre otras causas.

VALORACIÓN

Menú principal animado y musicado al igual que la selección de escenas. El resto son estáticos y separados por una transición. Los extras cumplen los mínimos con las fichas técnica y artística, las filmografías selectas, un trailer y un documental en el que varias mujeres explican su espeluznante experiencia en estos siniestros conventos.

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★★ ■ Extras ★★★★★

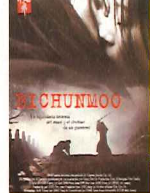
ALQUILER



May

Director Lucky McKee **Intérpretes** Angela Bettis, Jeremy Sisto, Anna Faris **Género** Terror **Año** 2002 **Distribuidora** DeAPlaneta **Extras** Por determinar

May es una peculiar joven que ha tenido una infancia difícil y todavía no conoce el significado de la verdadera amistad y del amor. Trabaja en una clínica veterinaria y vive sola con su única amiga de verdad, una muñeca que le regaló su madre cuando era pequeña. Cuando May se da cuenta que es imposible encontrar al hombre perfecto, decide crearlo.



Bichunmoo

Director Kim Young-jun **Intérpretes** Shin Hyun-june, Kim He-sun, Jang Dong-jik **Género** Acción **Año** 2000 **Distribuidora** DeAPlaneta **Extras** Por determinar

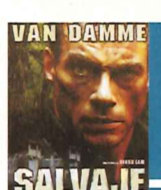
Estamos en la China medieval del siglo XIV, marcada por los conflictos raciales entre los mongoles, los Han y los inmigrantes de Koryo. Jinha, hijo de un inmigrante *koryo* y Sullie, hija ilegítima de un comandante mongol, están enamorados. Tras la muerte de la madre de Sullie, su padre, el comandante Taruga, decide llevársela a Sohung. Años después Jinha irá a buscarla.



Before the Storm

Director Reza Parsa **Intérpretes** Per Graffman, Maria Lundqvist, Sasha Becker, Anni Egegioglu **Género** Drama **Año** 2000 **Distribuidora** Filmax **Extras** Trailer

Un desgarrador drama que narra los hechos que rodean el encuentro entre un taxista y un joven de 12 años que viven en Suecia. Dos historias paralelas: una es la de Ali, un taxista de origen árabe que ahora vive en Suecia con su familia; la otra es la de Leo, el adolescente, que se cruzará con la de Alí por el acoso que sufre por estudiantes de su colegio.



Salvaje

Director Ringo Lam **Intérpretes** Jean-Claude Van Damme, Lawrence Taylor, Marnie Alton **Género** Acción **Año** 2003 **Distribuidora** Filmax **Extras** Trailers

La cárcel de Kravani aloja a los peores delincuentes de toda Rusia. Allí es enviado Kyle Lord, un ingeniero petrolífero que es detenido en Moscú y condenado por el asesinato del violador y asesino de su esposa. Krustov, el alcaide, ha ideado un deporte perverso en el que los reclusos luchan, a veces hasta la muerte. Los presos lo llaman "Sparka".



Los Reyes del Crimen

Director Demian Lichtenstein **Intérpretes** Kurt Russell, Kevin Costner, Courteney Cox **Género** Thriller **Año** 2001 **Distribuidora** Manga Films **Extras** Trailer, spots TV, entrevistas, escenas de rodaje, fichas...

Como cada año, en el Casino Riviera de Las Vegas se dan cita centenares de imitadores de Elvis. Pero en esta ocasión, entre los asistentes a la convención se encuentra una banda de atracadores que pretenden asaltar el casino. A ritmo de rock y con excesos de pólvora, conseguirán su objetivo provocando serios destrozos, y comenzando una huida a través del desierto.



Human Nature

Director Michel Gondry **Intérpretes** Tim Robbins, Patricia Arquette, Rhys Ifans, Miranda Otto **Género** Comedia **Año** 2001 **Distribuidora** Lauren Films **Extras** Por determinar

Este film narra las desventuras de un científico obsesivo, de una naturalista, y del hombre que ellos descubren, nacido y criado en estado salvaje. Mientras el científico entrena al hombre salvaje, su amante lucha por preservar el pasado simio del hombre, que representa la libertad envidiable para muchos. De esta forma se crea un triángulo amoroso algo raro.



The Final Curtain

Director Patrick Harkins **Intérpretes** Peter O'Toole, Aidan Gillen, Adrian Lester, Julia Sawalha **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** Universal **Extras** Ninguno

Celos, escándalo y asesinatos abundan en esta excepcional y original comedia negra del creador de *Tumba Abierta*, en la que los presentadores de dos programas rivales harán cualquier cosa para lograr la máxima audiencia. Peter O'Toole y Aidan Gillen interpretan a los antagónicos presentadores.



Amenaza Nuclear

Director Rod Lurie **Intérpretes** Timothy Hutton, Kevin Pollack, Sheryl Lee, Ralph Mark Thomson **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** Filmax **Extras** Por determinar

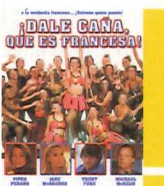
Estamos en el año 2008. Las fuerzas militares de los Estados Unidos de América han sido movilizadas y enviadas a Corea y el Mar del Japón. Al mismo tiempo Irak ataca a la ONU y a norteamericanos. El presidente en funciones Emerson amenaza con iniciar un ataque Nuclear contra Irak.



Vidas Furtivas

Director Sally Potter **Intérpretes** Christina Ricci, Cate Blanchett, John Turturro, Johnny Deep **Género** Drama **Año** 2000 **Distribuidora** Lauren Films **Extras** Por determinar

Vidas Furtivas muestra el dolor de un grupo de hombres vistos a través de los ojos de Suzie, una joven apartada de su hogar, cultura y lenguaje, que busca recuperar su identidad y reencontrar a su padre. A través de su mirada somos testigos de la devastación que padecen los hombres en la guerra, separados de los suyos y de sí mismos.



¡Dale Caña, que es Francesa!

Director Melanie Mayron **Intérpretes** Piper Perabo, Jane McGregor, Trent Ford, Michael McKean**Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** Filmax **Extras** Trailers

Starla Grady tiene todo lo que una adolescente americana puede pedir: es la reina del instituto y planifica su carrera hasta el último detalle. Nada puede interponerse entre ella y su sueño de convertirse en la presentadora más popular de la TV. O al menos así será hasta que una estudiante francesa de intercambio amenace con destruir su equilibrio...

Festival de Sitges 2003: El paraíso del *otaku*

Se presentaron algunas interesantes producciones animadas

Año a año, la sección "Anima't" del Festival de Sitges se va consolidando como punto de encuentro de los aficionados al *anime* con algunas de las producciones japonesas más atractivas del último año.

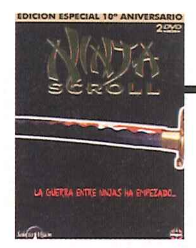
Sin embargo el gran estreno del Festival fue un film coreano, *Wonderful Days*, una ambiciosa y espectacular historia postapocalíptica realizada con el novedoso sistema *multimation*, que combina animación 2D, 3D, digital y miniaturas. Esta película será estrenada en España por Manga Films. No menos destacable es *Tokyo Godfathers*, el último film de Satoshi Kon (autor de *Perfect Blue* y *Millenium Actress*), con una trama llena de magia, ternura y mendigos, que algunos ya pronostican que puede entrar en la pugna de los Oscars al mejor film de animación. La apuesta más radical fue, sin duda, *Tamala 2010. A Punk Cat in the Space*, firmada por el colectivo T.o.L. que, además de haber trabajado en publicidad, videoclips y otros trabajos gráficos, forman el grupo musical Trees of Life. Este extraño film en blanco y negro cuenta con voces tan conocidas en Japón como la del mítico Takeshi Kitano. Menos ambicioso pero más simpático resulta el mediometraje de Madhouse *Nasu: Summer in Andalusia*, adaptación de un *manga* realizada por Kitaro Kosaka, colaborador habitual de Hayao Miyazaki, protagonizado por un ciclista que corre la Vuelta pasando por Andalucía. También hay que destacar el ciclo dedicado precisamente a Madhouse, donde aparte de algunos films clásicos de esta compañía de animación se presentaron dos bombazos que Selecta Visión tiene en cartera: *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, serie de animación basada en el *manga* de Masamune Shirow, y la versión seriada para televisión de *Ninja Scroll*.





Ninja Scroll

Jubei contra el *Shogun* de las Tinieblas



Director Yoshiaki Kawajiri **Intérpretes** Voces originales de Kôichi Yamadera, Emi Shinohara, Toshihiko Seki **Género** Fantástico **Año** 1995 **Distribuidora** Selecta Visión **Precio** 23,95 euros **Calidad** ★★★★★

Como homenaje al décimo aniversario de una de las producciones de animación de más éxito y prestigio crítico fuera de su país de origen, Japón, Selecta Visión nos ofrece esta edición especial para conmemorar los 10 años de la primera edición de las aventuras de Jubei, un *ninja* que tiene que enfrentarse en solitario al poder del *Shogun* de las Tinieblas, que está aterrorizando a todo Japón con su ejército de demonios.

VALORACIÓN

Notable presentación en los dos discos que componen la edición, con menús animados y musicados con transiciones entre ellos. Cada uno de los discos contiene un formato de tamaño de imagen diferente, uno hecho para el tamaño de televisor convencional (4:3) y el otro para pantallas panorámicas. Como extras destacamos la entrevista a su director Yoshiaki Kawajiri, dos espectaculares galerías de imágenes, fichas de los personajes protagonistas y una entrevista a los dobladores de la versión inglesa.

■ **Imagen** ★★★★☆ ■ **Sonido** ★★★★☆ ■ **Extras** ★★★☆☆

BREVES

La *Sakura* de Sega llega a España

El 20 de diciembre llegará a los cines españoles la película de *Sakura Wars*, basada en la popular serie de videojuegos *Sakura Taisen* que Sega inició para su Saturn. Ambientada en el Japón de los años 20, narra la lucha contra los monstruosos Kouma de una organización formada por chicas.

Primer *teaser* de lo próximo de Miyazaki

Poco a poco va llegando información de la próxima película de Hayao Miyazaki, *Howl's Moving Castle*: en Internet ya se puede bajar un *teaser* de apenas 21 segundos en que vemos en movimiento el castillo andante que centrará el argumento del film, curiosamente basado en un libro de la misma saga de *El Castillo en el Cielo*.



Samurais a ritmo de *hip hop*

El creador de *Cowboy Bebop*, Shinichiro Watanabe, está trabajando en una serie llamada *Samurai Champloo*, una historia de *samurais* modernos en cuyas batallas utilizará ¡*hip hop*! Se estrenará en primavera en Japón.

Gainax vuelve a la ciencia-ficción

Con la ayuda de Studio Shaft, autores de *Mahoromatic*, la popularísima Gainax está dándole los últimos toques a lo que parece que será su próximo éxito, *Kono Miniku mo Utsukushii Sekai* ("Este Feo y Bello Mundo"), una serie animada de ciencia-ficción que será emitida por la cadena BS-i.

NOTICIAS

EASTER EGGS

ESDLA: Las Dos Torres (Versión Extendida)

Dirígete a la selección de escenas en el disco uno de la película. Pon el cursor en el último capítulo y pulsa abajo, se iluminará un icono en forma de anillo. Entonces pulsa X/OK para acceder a un divertido huevo oculto presentado por Peter Jackson en el que veremos la divertida entrega del premio MTV al mejor actor digital a Andy Serkis/Gollum.

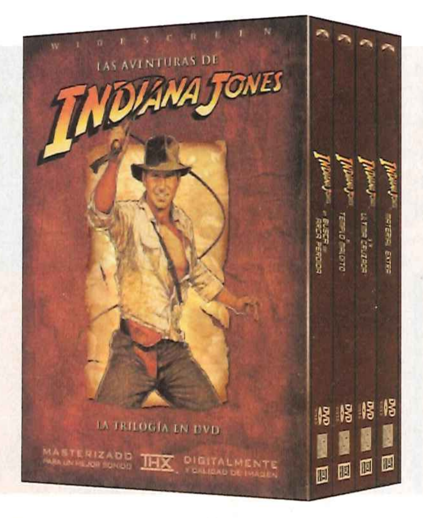
Un pez llamado Wanda (Ed. Especial)

Después de seleccionar el idioma en el disco de extras dirígete al menú principal y selecciona la opción contenidos adicionales y pulsa izquierda. Se iluminará un pez y podrás a un menú con tres huevos ocultos.

Star Trek: Voyager toma el relevo de EP9

Al igual que sucedió con *Star Trek: La Nueva Generación* cuando llegó a su séptima temporada, *Star Trek: Espacio Profundo 9* se despide para dar pie a una serie del universo "trekkie". *Star Trek: Voyager* tomará en relevo con otras siete temporadas de viajes estelares. En esta ocasión el protagonismo recae sobre la capitana Janeway que persiguiendo, con la nave estelar Voyager, a un grupo de maquis (rebeldes de la Federación de Planetas) se enfrentan a una poderosa y desconocida fuerza que les envía al cuadrante Delta de la galaxia, una zona del universo todavía por explorar y que se encuentra a más de 75 años de la base estelar más cercana.





PLANETSTATION Y PARAMOUNT SORTEAN...

2 TRILOGÍAS DE INDIANA JONES

15 ESTUCHES QUE INCLUYEN UN BOLÍGRAFO Y UN PUNTA FINA EXCLUSIVOS

Para conseguir estos regalos deberéis responder correctamente a la siguiente pregunta

¿EN CUÁL DE LAS TRES PELÍCULAS DE LAS AVENTURAS DE INDIANA JONES SALÍA SEAN CONNERY INTERPRENTANDO AL PADRE DEL HÉROE?

A **EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA**
B **EL TEMPLO MALDITO**
C **LA ÚLTIMA CRUZADA**
D **NINGUNA DE ELLAS**

Ahora también puedes participar en los concursos de *PlanetStation* con tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetjones*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetjones.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso. No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum. Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de febrero de 2004 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 63 de *PlanetStation*.

¡NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS!

1+1 NO SON 2
Distribuidor **Filmax**
Precio **11,95**

AL LÍMITE DE LA VERDAD
Distribuidor **Tripictures**
Precio **24,99 euros**

AQUELLAS JUERGAS UNIVERSITARIAS
Distribuidor: **Universal**
Precio **24,00 euros**

ÁTAME
Distribuidor **Manga Films**
Precio **19,99 euros**

CHICAGO
Distribuidor universal
Precio **27,00 euros**

CROMWELL
Distribuidor **Columbia**
Precio **24,00 euros**

DESMADRE A LA AMERICANA (E.E.)
Distribuidor **Universal**
Precio **24,00 euros**

DIABLO (A MAN APART)
Distribuidor **Columbia**
Precio **24,00 euros**

DIFÍCIL DE MATAR
Distribuidor **Warner**
Precio **9,99 euros**

DUMMY, EL MUÑECO
Distribuidor **Warner**
Precio **18,00 euros**

ECLIPSE TOTAL
Distribuidor **Warner**
Precio **8,95 euros**

EL CAZADOR DE SUEÑOS
Distribuidor **Warner**
Precio **24,00 euros**

EL COCINERO, EL LADRÓN, SU...
Distribuidor **Universal**
Precio **21,00 euros**

EL FUGITIVO
Distribuidor **Warner**
Precio **9,99 euros**

EL GRAN DICTADOR
Distribuidor **Warner**
Precio **11,99 euros**

EL GURÚ DEL SEXO
Distribuidor **Universal**
Precio **24,00 euros**

EL LIBRO DE LA SELVA 2
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **23,95 euros**

EL OLOR DE LA PAPAYA VERDE
Distribuidor **Suevia Films**
Precio **14,99 euros**

EL ORO DE MOSCÚ
Distribuidor **Manga Films**
Precio **19,95 euros**

EL OSITO POLAR
Distribuidor **warner**
Precio **18,00 euros**

EL PROYECTO DE LA BRUJA HIP HOP
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **18,00 euros**

EL REY DE LA COMEDIA
Distribuidor **Fox**
Precio **17,99 euros**

EL ÚLTIMO CABALLO
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **14,95 euros**

EN EL PUNTO DE MIRA
Distribuidor **Filmax**
Precio **21,00 euros**

ENIGMA
Distribuidor **Universal**
Precio **Alquiler**

ERASER
Distribuidor **Warner**
Precio **9,99 euros**

ESCENAS DE UN CRIMEN
Distribuidor **Manga Films**
Precio **Alquiler**

ESDLA LAS DOS TORRES (COLEC.)
Distribuidor **Columbia**
Precio **69,99 euros**

ESDLA LAS DOS TORRES (EXTEN.)
Distribuidor **Fox**
Precio **39,99 euros**

ESENCIA DE MUJER
Distribuidor **Universal**
Precio **21,00 euros**

ESTA TIERRA ES MÍA
Distribuidor **Manga Films**
Precio **14,99 euros**

FUERA DEL MUNDO
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **18,00 euros**

HABLANDO DE SEXO
Distribuidor **Lauren Films**
Precio **18,00 euros**

INQUIETUDES
Distribuidor **Manga Films**
Precio **14,99 euros**

INSOMNIO
Distribuidor **Tripictures**
Precio **24,99 euros**

LA CÁMARA SECRETA
Distribuidor **Universal**
Precio **24,00 euros**

LA CIUDAD DE LOS FANTASMAS
Distribuidor **Tripictures**
Precio **24,99 euros**

LA ESCALERA DE JACOB
Distribuidor **Universal**
Precio **21,00 euros**

LA HERMANDAD
Distribuidor **Filmax**
Precio **18,00 euros**

LA LIGA DE LOS HOMBRES...(E. COL.)
Distribuidor **Fox**
Precio **27,00 euros**

LA LIGA DE LOS HOMBRES...
Distribuidor **Fox**
Precio **21,99 euros**

LA MALDICIÓN
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **Alquiler**

LAS FANTÁSTICAS AVENTURAS... (V. 5-8)
Distribuidor **Filmax**
Precio **11,99 euros**

LAS HORAS
Distribuidor **Universal**
Precio **27,00 euros**

LAS MANOS VACÍAS
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **Alquiler**

LLUVIA
Distribuidor **Warner**
Precio **18,00 euros**

LOS NOVIOS BULGAROS
Distribuidor **Lauren Films**
Precio **18,00 euros**

LUNA DE PAPEL
Distribuidor **Paramount**
recio **24,00 euros**

MALLRATS (ED. ESPECIAL)
Distribuidor **Universal**
Precio **18,00 euros**

NACER PARA MORIR
Distribuidor **Warner**
Precio **24,00 euros**

NAVIDAD CON LOS SIMPSONS
Distribuidor **Fox**
Precio **24,00 euros**

NORMAL
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **Alquiler**

NUNCA ME HAN BESADO
Distribuidor **Fox**
Precio **17,99 euros**

PACK BARRIO SÉSAMO
Distribuidor **SAV**
Precio **44,95 euros**

PACK CSI MIAMI 1ª TEMP. (1-4)
Distribuidor **SAV**
Precio **30,00 euros**

PACK SMALLVILLE 1ª TEMPORADA
Distribuidor **Warner**
Precio **48,05 euros**

POR QUIEN DOBLAN LAS CAMPANAS
Distribuidor **Universal**
Precio **21,00 euros**

ROBIN HOOD, EL PRÍNCIPE...(E.E.)
Distribuidor **Warner**
Precio **18,00 euros**

SACUDIDA
Distribuidor **Tripictures**
Precio **12,99 euros**

SED DE MAL
Distribuidor **Universal**
Precio **21,00 euros**

SEXO EN NY 1ª TEMPORADA
Distribuidor **Paramount**
Precio **35,99 euros**

SMOKING ROOM (ED.ESPECIAL)
Distribuidor **SAV**
Precio **24,00 euros**

STAR TREK EP9 6ª TEMPORADA
Distribuidor **Paramount**
Precio **99,95 euros**

TANGO Y CASH
Distribuidor **Warner**
Precio **9,99 euros**

THE GOOD GIRL
Distribuidor **Filmax**
Precio **18,00 euros**

TOMB RAIDER: LA CUNA DE LA VIDA
Distribuidor **Paramount**
Precio **Alquiler**

TRAICIÓN
Distribuidor **Tripictures**
Precio **12,99 euros**

TRAINSPOTTING (ED. ESPECIAL)
Distribuidor **Universal**
Precio **24,00 euros**

TRAS LA SOSPECHA
Distribuidor **Universal**
Precio **Alquiler**

TRICICLE - VARIAS OBRAS
Distribuidor **Manga Films**
Precio **14,99 euros**

ÚLTIMAS VACACIONES
Distribuidor **Warner**
Precio **18,00 euros**

UNA BUENA NOCHE PARA MORIR
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **18,00 euros**

UN PASO ADELANTE 1ª TEMPORADA
Distribuidor **Filmax**
Precio **11,99 euros**

VIAJE AL PRINCIPIO DEL MUNDO
Distribuidor **Filmax**
Precio **18,00 euros**

VIERNES INFERNAL
Distribuidor **Tripictures**
Precio **12,99 euros**

RÁNKINGS

LOS MÁS ALQUILADOS
SEGÚN BLOCKBUSTER

1 Terminator 3
2 El Núcleo
3 X-Men 2
4 Ejecutivo Agresivo
5 Hulk
6 Torremolinos 73
7 A propósito de Schmidt
8 Beyond Reanimator
9 The Ring (La Prueba)
10 La Prueba

LOS MÁS VENDIDOS
SEGÚN FNAC

1 Las Dos Torres (V .Ext.)
2 El Gran Dictador
3 Bruce Springteen Live...
4 1+1 no son dos
5 Trilogía Indiana Jones
6 Go Home - U2
7 La Comunidad del Anillo (V. Ext.)
8 Tiempos Modernos
9 Terminator 3
10 Las Dos Torres (V. Col.)



Halle Berry es Tormenta en *X-Men 2*





CONSULTORIO "ROLAFÓNICO"

MANUEL FERNÁNDEZ ALCÁNTARA (LA CARLOTA)

Bienvenidos una semana más, a su espacio radiofónico *Station*.
Hoy con nosotros tenemos a los redactores de la revista *Planet*, a los que plantearemos algunas preguntas.
Aprovechamos la ocasión para saludar a todas nuestras admiradoras... ¡Os encontraremos por mucho que os escondáis!

Mi primera pregunta es ¿hay alguna posibilidad de que Namco se digne en sacar una versión PAL de *Xenosaga*?
Pues no muchas, pero otras cosas que parecían imposibles han sucedido como que el Príncipe de Asturias siente la cabeza, que *Planet* cumpla 5 años o que sólo miren *Operación Triunfo* la familia de Nina y un señor de Murcia. En todo caso un tirón de orejas a los distribuidores de videojuegos europeos, que nos han dejado con el que se hubiera convertido, sin duda, en el RPG estrella de estas Navidades.

Quiero comprarme un juego de rol estas Navidades, y ya tengo *Grandia II*, *Shadow Hearts* y *FF X*. Sabiendo que no me gustan los *action*-RPG's ¿me recomendaríais el *Unlimited SaGa* (el *SaGa Frontier* lo odio, pero su segunda parte me pareció bastante buena)?
¡No! ¡Vade retro! No te lo recomendamos en absoluto: con este juego te aburrirás más que Harry Potter en un colegio de curas. Sigue nuestro consejo: olvídate de él y hazte con *Wild Arms 3* o con el reciente *ARC: El Crepúsculo de las Almas*. Tus nervios lo agradecerán.

¿El *Tales of Symphonia* será exclusivo de GamecCbe o tendrá alguna versión para la negra de Sony?
Pues de momento el mejor RPG de GameCube (sí, por encima del algo decepcionante *Final Fantasy: Cristal Chronicle*) es más exclusivo que el autógrafo del Hombre Invisible.

Y ya concluyendo, ¿tiene la tercera entrega de *Star Ocean* personajes tan carismáticos como *The Second Story*? Para mí Rena es la mejor protagonista de videojuegos junto con Rinoa.
Pues así, a ojo de buen cubero, Fate y Sophia, los protagonistas de *Star Ocean 3*, no parecen salirse de los típicos personajes del "héroe" y la "chica encantadora" de la mayoría de RPG's, pero teniendo en cuenta que sus diálogos en japonés son más difíciles de entender que un monólogo del Arquitecto de *Matrix Reloaded* comiendo polvorones, habrá que esperar a ver una versión en inglés para poder responderte.

Muchas gracias por vuestra amabilidad, y antes de despedirme quiero saludar a Mary y a todos los oyentes de Radio Carlota, y aunque me cueste la vida tengo que decirlo NO ME GUSTA COMO CANTA NURIA FERGÓ.
Tranquilo, tranquilo, Manuel, que en *Planet* hay libertad de expresión y aunque uno diga que la Fergó tiene menos voz que Harpo Marx nadie te impedirá habl... ¿Qué haces con esa mordaza T-Virus? ¡No, no! ¡MMMMM! ¡MMMM!





LOS MONOS NAVAJEROS

FRANCISCO LÓPEZ "FAFI" (E-MAIL)

Hola *planeteros*. ¿Qué tal? Hola Drako, me alegra que hayas vuelto de nuevo.
Ahí todos estamos de acuerto. Tú te alegras de que vuelva, yo también tenía muchas ganas de volver y cuando mis compañeros me vieron de nuevo en la Redacción todos fueron al lavabo con ganas de "devolver".

Si tuviérais que elegir dos juegos para compraros, ¿cuáles elegiríais? Uno tiene que ser largo y el otro un *survival horror*, ¿cuáles me recomendáis que no sean *MGS 2*, *FF X*, *Kingdom Hearts*, *Silent Hill 3*, *Commandos 2*, *FIFA* ni *Time Crisis 2*?
Hmmmm... A tu lista le falta sin duda el ya clásico *Grand Theft Auto: Vice City*. No es un juego infinito, pero es bastante largo en comparación con los juegos que salen actualmente, que suelen ser más breves que las sesiones de flexiones de Pavarotti. En juegos de *survival* la cosa está difícil si ya tienes el imprescindible *Silent Hill 3*. Puedes optar entre su predecesor, *Silent Hill 2*, o bien los correctos *Project Zero* y *Clock Tower 3*, aunque nosotros te recomendamos que esperes a marzo, cuando saldrá *Forbidden Siren*: un juego que provocará más gritos helados que el espectro del Capitán Pescanova.

¿Es cierto que el *Broken Sword 3* va dejar de ser una aventura gráfica de las de toda la vida? He oído ciertas palabras que no me han gustado como luchas y como morir.
¿Así que no te gusta "luchar y morir"? Te damos la bienvenida al club de los Cobardes Anónimos. Bromas aparte, *Broken Sword 3*, pese al salto a las 3D, es una aventura gráfica en toda regla. Eso sí, ahora se controla directamente al protagonista con el *pad* en lugar de "apuntar y *clicar*" por el escenario, y hay toques de acción parecidos a los "Quick Time Event" de *Shenmue* en los que hay que pulsar los botones con precisión para poder continuar, pero eso es todo.

He oído rumores de que Capcom al final sí va a permitir que el *RE: Outbreak* venga en *on-line*.¡ Decidme que es verdad!
Capcom se lo está pensando a causa de que las infraestructuras del juego *on-line* en Europa están menos desarrolladas que la musculatura de Calimero, pero finalmente parece ser que sí que se incluirá el modo de juego o que, como mínimo, se podrá jugar en red local con varias consolas.

¿Podríais hacer un reportaje con todas las criaturas de la saga *RE*? Es que no jugué al primero pero he oído que salían una especie de monos con cuchillas y tampoco he jugado al *RE: Code Veronica X*.
¿Monos con cuchillas en el primer *Resident Evil*? Que nosotros sepamos en ese juego no aparecía en ninguna escena un redactor de *Planet* afeitándose. Como no te refieras a los hombres-insecto que atacaban desde el techo en la zona del laboratorio... De todas maneras si publicamos un especial de personajes de *Resident Evil* nos decantaríamos por otras "criaturas" tipo Jill, Claire o Rebecca.

¿Sacarán algún *Alone in the Dark* más?
Si te quieres quedar más "solo en la oscuridad" que Gillian cuando fue a un festival de películas de Garci estás de enhorabuena. El año que viene se estrena la película *Alone In The Dark* protagonizada por Christian Slater, y se rumorea que se podría lanzar un nuevo juego aprovechando el "tirón".

Bueno, me despido *pa'* siempre (es broma, ¡más quisiérais!).
Menos mal, que si dejáis de escribirme tengo más números para ir al paro que el oculista de Carlos Sainz.

P.D. Podríais publicar algún póster ¿no? Mi habitación lleva con los mismos mucho tiempo y me tengo que conformar darles la vuelta para que parezcan otros. Aunque bueno, dentro de poco publicaréis dos: el del 60 aniversario y el calendario del 2004...
¿60 aniversario? ¿Llevamos haciendo la revista desde el desembarco de Normandía? ¡Con los videojuegos se te pasa el tiempo volando! Respecto a los pósters no te quejarás: el del mes pasado debe haber creado entre nuestros lectores más dudas que la alineación del Barça al colocarlo.







PREGUNTIS CON RESPUESTIS

ALEXANDRA MARTÍNEZ OLMEDO (BARCELONA)

Hola, ¿qué tal piltrafillas alcohólicos? ¡Jur, jur, jur!
¡Qué son esas confianzas! ¡Señores de Piltrafilla para usted, mozalbeta!

Bueno, menos *caxondeo*. Allá van mis *preguntis* (sí, *preguntis*... es la moda creo).
Pues aquí vienen mis *respuestis* (lo que hay que hacer para estar a la moda: primero el *piercing* en mi peludo ombligo y ahora esto...).

¿La banda sonora de *Silent Hill 3* ha salido a la venta en España? Si es así, ¿dónde puedo encontrarla (menos en internet)? ¿Y qué precio tiene? ¡¡¡Dime todo lo que sepas!!!
Pues en tiendas que tengan más productos de importación que una pescadería andorrana. En Barcelona, por ejemplo, puedes preguntar en las tiendas de Norma Cómics.

He oído que Konami ya está haciendo la cuarta parte de *Silent Hill* y que el *prota* va a ser un hombre (ya podía ser un travesti, ¡jur, jur, jur!). ¿Sabes algo más?
Lo del *travesti* no es mala idea pero si, por ejemplo, la protagonista fuera Carmen de Mairena, posiblemente los monstruos acabarían echándole los tejos. Respecto a *Silent Hill 4* se sabe poco más, aparte de que el juego saldrá a finales del año que viene... en Japón, claro.

¿Saldrá algún bombazo de juego (aparte de *FF X-2*, *Kingdom Hearts 2*...) para el año que viene o el otro?
Pues entre los juegos más esperados de PS2 podríamos citar alguna prometedora revelación, como el *shooter* subjetivo *Killzone*, aunque lo que más domina son nuevas entregas de juegos esperados por todos: *MGS 3*, *Onimusha 3*, *FF XII*, *Gran Turismo 4*, *RE: Outbreak*, *Castlevania: Lament Of Innocence*, *DRIV3R*... Vamos, que nuestra consola vivirá grandes lanzamientos, pero habrá menos originalidad que en el guión de una película de Terence Hill y Bud Spencer.

Bueno, seguid *asín* (sic) que esta revista está MUY BIEN (tan sólo me compro esta y la *Hob*...) y realmente son las que están mejor.
Así que además de *Planet* te compras una revista que empieza por *Hob*... ¿Cuál podrá ser? ¡Ya lo tengo! ¡Es la revista *¡Hobla!* Pues, la verdad, nosotros preferimos el *Nuevo Vale*...

¡Ah! A ver para cuándo un póster de los *protas* de *FF* y uno de Claire Redfield, ¿no? Por pedir que no quede. *Adéu* y gracias.
Y vosotros ya podríais enviar unas cestas de Navidad a los redactores, ¿no? Ya sabes que triste es de pedir pero más triste es de robar. ¿Eh? ¿Qué haces metiendo la mano en mi bolsillo Kain? Ni "es que tengo frío y en mis bolsillos agujereados entra aire" ni leches... ¡Trae la cartera!



A DOS VELAS CON LA *PLEY*

RUBÉN ROSÓN FERNÁNDEZ (E-MAIL)

¿Qué tal *planetmaníacos*? ¿Cómo os va en ese duro trabajo que Dios os concedió?
Todos los redactores de *Planet* intentamos seguir el primer mandato divino: "Creced y multiplicaos". Lo de crecer lo estamos consiguiendo (al menos crecemos a lo ancho gracias a las tapitas del Bar Budo), pero lo de multiplicarnos no hay manera por falta de colaboración de la población femenina. Eso que se pierden.

Tengo algunas dudas sobre el tema de la *Pley* (sic) y sus juegos. Dejad lo que estéis haciendo y aclarármelas.
Aquí estamos a tu disposición para enjuagar y aclarar todas las dudas de *Pleyesteition* (resic) que tengas.

¿Cuando saldrá *GTA: Vice City* en Platinum? Tengo ganas de comprármelo, pero estoy a dos velas.
Bueno, siempre puedes hacer como la Pitonisa Lola, que con dos velas negras se ha montado un lucrativo consultorio televisivo. De momento parece que el juego no aparece en Platinum (¿esperarán a la siguiente entrega de la saga?) pero sí que puedes conseguir en un mismo *pack* los juegos *GTA III* y *GTA: Vice City* por el precio de un solo título.

¿Existe para la *Pley* (y dale con el sic) el juego *Munch's Oddysee*? ¿Es bueno? Soy un gran aficionado a la saga.
Para *Pley* no, ya que es un mojonaz... estoooo, un título exclusivo de *Equisbox*. Realmente a la saga de Abe las 3D le sientan peor que a Chewbacca unas medias de rejilla.

¿Qué juegos me recomendáis teniendo en cuenta que soy un gran estratega? En vuestra opinión, ¿es bueno el juego *Age of Empires*? ¿Y *Commandos 2*?
Bueno, el juego de estrategia de moda ahora mismo es "Llega a fin de mes con un sueldo de risa y pagando una hipoteca a 45 años", pero si quieres algo más lúdico (y menos deprimente) te recomendaríamos principalmente el juego de estrategia hispano y ambientado en la II Guerra Mundial *Commandos 2*. *Age of Empires* es infinitamente mejor (y más barato) en ordenador, ya que tiene unos gráficos más anticuados que la permanente de Rocío Jurado. Pero si te va la estrategia con sabor oriental échale un vistazo a *Kessen* o a *Dynasty Tactics*, que también valen la pena. ¡Ah! Échale un ojo al reciente *Gladius* y, más adelante, a la nueva entrega de *Front Mission*.

Tengo el *Final Fantasy X* y me he quedado atascado en el recinto de la prueba del templo de Dojse. Por favor, ayudadme. Me estoy desquiciando y un día voy a tirar la *Pley* por la ventana.
No te recomendamos que tires la consola por la ventana: por mucho que la PS2 tenga opción de juego "en red", eso no amortiguará el castañazo que se pegará contra el asfalto... Como no me dices exactamente dónde estás atascado, te doy la solución telegráfica para pasar la primera (y más difícil) parte del templo: mete las dos esferas de la pared en la puerta. Avanza, toma las dos esferas que hay a cada lado de la puerta y colócalas en los orificios de la pared derecha. Empuja el pedestal que contiene una esfera hacia la izquierda, hasta que haga contacto con el pedestal en el techo. Coloca la esfera sobrecargada en el orificio a la derecha de la puerta y se abrirá. Toma las dos esferas que colocaste en los orificios de la pared y colócalas en el pedestal que moviste, luego lleva el pedestal a su posición original y empújalo hacia arriba donde se abrió la puerta. El pedestal flotará y podrás pasar.

Por favor publicadme, que si lo hacéis os invitaré a una fiesta con barra libre y chicas de buen ver en el Bar Ato.
Eso... ¡¡Libertad para todas las barras presas!!





DE TAL PALO, TAL COLMILLO

DRAKULÍN (E-MAIL)

Hola Drako. Me llamo Drakulín. No se si te sonará mi nombre, pero seguro que te acordarás de una larga y lluviosa noche de verano. Hacía mucho calor y te encontraste con una vampiresa en la oscuridad. Lo demás ya lo sabrás... Ahora me marginan porque tengo colmillos.De vez en cuando les muerdo, pero es que no gano para ortodoncias. Para compensarme contéstame, ¿vale?
Pues espero que hayas salido pareciéndote a tu madre, hijo, porque cuando yo nací me metieron en una incubadora con cristales polarizados para no asustar a las enfermeras. Y que no te acomplejen los colmillos: de pequeño yo era tan dentudo que mi madre me subía en una silla para que no rayara el parquet.

He oído hablar de un aparatejo llamado multitap. ¡Oh Gran Drako! ¡Dime lo que es!
Si quieres jugar partidas multijugador para cuatro o cinco usuarios en una misma consola deberás hacerte con ese gran invento llamado multitap... Siempre que antes inviertas unos 50 eurillos extras en comprarlo y luego te hagas además con unos cuantos *pads* extras, claro. Vamos, que no es una opción viable para tipos algo, ejem, "ahorrativos" como Crazy Spify, que el último juego "multijugador" que probó fue el "pilla-pilla" con sus compañeros de Parvulitos.

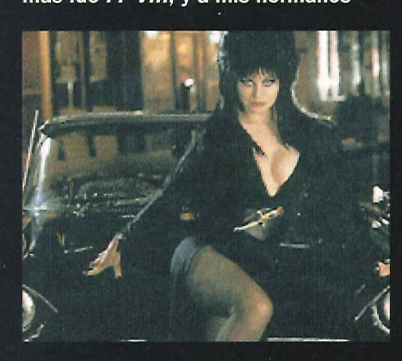
Te felicito por el cumpleaños de la revista (ésa es una indirecta para que me regales algo en al menos un aniversario).
Tranquilo, que mi portentoso coche, el Drakomóvil (el único coche del mundo que en vez de llevar matrícula lleva un suspenso) será tuyo en el quinto aniversario del primer viaje tripulado por el hombre al Sol.

Uno de los juegos que me gustaron más fue *FF VIII*, y a mis hermanos también. Drakulina me dice que están planeando algo más. ¿Es verdad?
Ya, estooo, ¿cuál ha sido el último número de *Planet* que os habéis leido? ¿El número 5? Porque de *Final Fantasys* ya llevamos el *IX*, el *X*, el *X-2*, el *XI* y en Japón está al caer el *XII*. Dile a tu madre que deje de comprar la "prensa diaria" en el trapero.

Ya sé que nuestra Biblia nos obliga a no tratarnos con brujas, pero me encanta la serie *Embrujadas*. Aprovecho este momento para decir que quiero ver la sexta temporada. Bueno, ¿saldrán estas tres brujitas en alguna pantalla que no sea la del televisor?
Si no me falla la memoria, lo más parecido a una bruja televisiva que ha protagonizado un videojuego (para Amiga, Commodore 64 y Atari ST) ha sido Elvira, una terrorífica aunque notablemente pechugona presentadora de la TV yanqui de los años 80 y 90. De momento las tres protagonistas de *Embrujadas* no han seguido sus pasos y, por suerte, Aramis Fuster tampoco.

Me río mucho contigo con los pies de foto, ¡sigue así!
Bueno el "mérito" de los pies de foto deben ser atribuidos a mis excelsos compañeros de revista, que son quienes se los curran. Que se sepa, que ya estoy harto de que al pasar por la calle los fans lancen sobre mí flores en señal de agradecimiento... Más aún cuando ni se molestan en quitar las flores del tiesto.

"Hijo, ¿ya estás hablando con el palurdo de tu padre?" "No mamá". Te he salvado de una buena. Adiós *papi*.
¿Cómo que "palurdo"? Antes tu madre me llamaba cariñosamente "jarra"... por aquello de que si me llenaba de cerveza podía hacer conmigo lo que quisiera.





PLANET LOS CRÍA

Wenas, frikis de la *Planet*. Soy un *pinzao* de los juegos de rol y de estrategia que tiene 21 años a sus espaldas. Os dejo mi MSN, **sevaiozo@hotmail.com**, para que me agregue la gente a la que le guste lo citado, pero en especial a los músicos o no a los *ke* les guste el rock progresivo, jazz u otros estilos. *Enga.* ¡¡¡¡*For the GLA* !!!!!

¡Hola a todos! Me llamo Reme (Noa) y soy una fanática de los *Final Fantasy*, *Kingdom Hearts*, *Devil May Cry* y demás juegos así decentes. Me encanta el *heavy metal* y los *mangas*. Me gustaría cartearme con chicos y chicas de todas las edades. Prometo responder.
Reme Ortiz Cuadros
Camí de l'Algar Nº40, 4ºC
03590 Altea (Alicante)

RIKKU ES MI VICIO

JOSEP MANEL FERNÁNDEZ ARMENTEROS (E-MAIL)

¡*HHEELLLLOO* DDRRAAKKOO! Vengo en son de paz para negociar contigo. Tú decides: me contestas las preguntas que te haré o les digo a todos mis amigos que se pasen a otra revista nacionalmente conocida.
¡Vaya! Otros que amenazan con irse a la competencia de *Planet*. Los de *El Jueves* se deben estar forrando.

He de confesar mi gran vicio: soy un gran admirador de Rikku de *FF X* y *FF X-2*. ¡Ya os podríais enrollar y poner algún póster suyo!
¿No tuviste bastante con la Paine el mes pasado? ¡Si es que sois más pesados que la digestión de Nochebuena de Jesús Gil!

Me han dicho que habrá *FF X-3*. ¿Qué sabéis de eso? ¿Estará Rikku?
Antes de anunciarse *FF X-2* se habló de que habrían dos secuelas de *FF X*: una protagonizada por Yuna y otra por Rikku, pero al final parece ser que sólo habrá una continuación... Aunque si las ventas de *FF XII* cumplen menos las expectativas que los chicos de *OT 3*, igual Square Enix lo saca de la manga.

Los de mi clase hablan de algo que le hizo Sephirot (*FF VII*) a Aeris en el juego. ¿Sabes qué es? Y no me digas que me compre el juego...
No te digo que te lo compres... Porque a estas alturas está más descatalogado que el single *Tóa, tóa, tóa* de Jesulín de Ubrique. En fin, lo que le hace Sephirot a Aeris es utilizarla de funda para su enorme... ¡espada, so malpensados!

Me gusta mucho la serie *Buffy Cazavampiros*. ¿Crees que me gustará el juego?
Hombre si le echas un poco de salsa barbacoa al DVD quién sabe si te gustaría. Ahora en serio, *Buffy: Chaos Bleeds* es un título que no destaca en nada especialmente, pero si eres fan de la serie o uno de esos desalmados que disfruta matando a inocentes vampiros puedes pasar un buen rato con su desarrollo de acción y aventura.

Ayer fui al videoclub y algo me dejó impactado. Nos atrayó la portada de *Summer Heat Beach Volleyball*. Ya sabrás por qué... pero nos quedamos más sorprendidos cuando vimos que la edad mínima era de ¡3 años!
Cierto, con los atributos pectorales que lucen sus protagonistas, y con lo bueno que dicen los médicos que es el pecho para los recién nacidos, es un escándalo que el juego esté prohibido para menores de 3 años.

Bueno, me despido, creo que has aprendido la lección.
A ver, repasaré el test. "¿Si 3x1=1, cuánto es 2x1?". ¡Ah! La cosa está clarita, la respuesta es "2 x 1= Oferta".





CANAS EN CINEMASCOPE

JUAN CARLOS JIMÉNEZ BARRAGÁN (E-MAIL)

¡Hola Drako! Soy Neocharlie. Cómo te lo montas ¿eh? Me encanta tu consultorio. Fíjate si es verdad, que me subscribí a la revista...
¡Menudo éxito! A este paso voy a amasar más dinero con las consultas que el mismísimo Rappel.

Pero bueno vamos al grano que para eso estas ¿no? Lo de ir al grano es un decir, ahora no cojas y vayas...
Tranquilo, que el único dicho que seguimos a pies juntillas en la redacción es el de "Cuando al Bar Budo tu vecino veas entrar, pon tu gaznate también a remojar".

¿Cuando veremos al chulo de Dante en la gran pantalla? Porque van a hacer la *peli*, ¿no?
Eso han anunciado Capcom y la productora Gaga Communications. De todas maneras tardarás en ver en carne y hueso al hombre del pelo blanco y el traje rojo (la peli se estrena en el 2005), a menos que un familiar tuyo haga como Kain y te regale una *peli* de Papa Noel diciendo: "¡Hay que ver como ha engordado Dante!".

¿Sabes la fecha concreta de salida del *FF X-2*? Me muero de ganas de jugar (con las tías).
Que sepas que el juego será igual de divertido tanto si lo juegas con tus tías como con tu abuela, amiguete. A España nos llegará una conversión de *Final Fantasy X-2 International* el 12 de febrero con textos en castellano y, como nos temíamos, voces en inglés.

Cambiando de tema, el otro día pasé por el Bar Budo (es que me fui de viaje) y te vi pero no fui a saludarte porque, aparte de que no quería despertarte, me llegaba un olor como de... ¿alcohol? ¿Puede ser?
¿Alcohol yo? ¡Nunca! Yo repudio ese brebaje que produce amnesia y otras cosas que... curiosamente ahora no recuerdo.

¿Qué sabes de *FF XII*?
Pues, arriesgándome a que sigáis pensando que es verdad eso de que soy más vago que el peluquero de Coto Matamoros, te remito al magnífico reportaje que encontrarás en este mismo número.

Si me contestas a esta pregunta tienes premio. A elegir entre una botella de whisky, un jamón o una botella de JB. Lo malo es que te lo tengo que enviar por correo... electrónico (tendrás que conformarte con la imagen). Y la pregunta es: ¿Llegará *Dragon Quest VII* a nuestro país? ¿Más o menos para cúando?
Mucho me temo que me quedaré si tu "generoso" (¡brrr!) premio, ya que ahora mismo hay más posibilidades ver a Aida de *Gran Hermano* haciendo el voto de humildad en un convento que a *Dragon Quest VII* en España. Con, mucha, muchísima suerte igual llega la octava parte para PS2, y si se produce un milagro el *remake* de *Dragon Quest V* también para PS2.

Pues ya está, no te *empreño* (sic.) más. Si me publicas el e-mail te enviaré todos esos productos por correo... de verdad.
¡No tan rápido, Juan Carlos! Que soy un chico decente y a mi no me "empreña" cualquiera por muchos regalos que me haga.









LA ESTRATEGIA DEL GLADIADOR

DAVID GÓMEZ ORTIZ (MADRID)

¡Hola Drako! Lo que os voy a pedir quizá te parezca difícil: ¡¡¡SE TRATA DE QUE TRABAJÉIS!!! ¡¡¡Ahhh!!! De acuerdo, ya que veo que el susto ha hecho que se os caiga la botella de *vodka*. Creo que puedo comenzar con las preguntas.
Si sigues amenazándonos con darnos trabajo tendremos que dar parte a la Policía. ¡Con un poco de suerte los agentes en lugar de hacer "parte" nos harán "todo" el trabajo!

1ª Pregunta: ¿Va a salir algún juego de estrategia en castellano próximamente? Me refiero a que salga antes de que a T-Virus le retiren la orden de alejamiento que le aparta de su amada Núria Fergó.
Pues el juego *Gladius*, RPG ambientado en el mundo de los gladiadores de la antigua Roma (ya sabéis esos que decían "Ave Cesar morituti te salutan", que quiere decir algo así como "César, los que van a morir en un socavón del AVE te saludan"), parece una buena opción y ha salido recientemente en el mercado.

2ª Pregunta: ¿Qué tres juegos que no sean de plataformas (me repugnan los juegos que se basan en ir dando saltos a lo Yago Lamela) o qué seis si son Platinum me recomendáis para estas Navidades?
¿Te repugnan los juegos con saltos? ¿Qué hacías en el colegio cuando los demás niños jugaban a la comba? ¿Tener arcadas? En fin, ahí van tres juegos recomendados para Navidad que no lucen plataformas a lo *drag queen*: *True Crime*, *Pro Evolution Soccer 3* y *Soul Calibur II*. Respecto al catálogo Platinum: *TimeSplitters 2*, *BurnOut 2*, *Final Fantasy X*, *Devil May Cry*, *Tekken 4* y *Gran Turismo 3*.

3ª Pregunta: ¿Qué tal está el juego *True Crime*? Ya me imagino que el CD se vende nuevecito y sin arañazos, me refiero al contenido.
Pues *True Crime* toma más elementos prestados de otros programas que el *Zapping* de Canal + (básicamente de *GTA* y *Max Payne*), pero es un juego muy divertido e introduce interesantes elementos de *beat'em-up* a la mezcla. Un juego ideal mientras esperamos a las nuevas entregas de *Driver* y *Grand Theft Auto*.

4ª Pregunta: ¿Qué opinión te merece... no, mejor que opinión te merecería el juego *NBA Jam* si estuvieses sobrio y no tuvieses los ojos más rojos que la cara de Holybear cuando te descubrió echando la solicitud para el casting de *Blade 3*?
Chico, deberías saber que mi opinión crítica no varía ni un ápice esté o no sobrio. ¡Guao! ¿*Habéish vishto' eshe anunchio* de Aramis Fuster? ¡Cada día *eshta* más guapa! ¡Hics! Bueno, lo dicho, *NBA Jam 2004* es un juego bastante divertido pero, francamente, tras ver juegos como *NBA Street Vol. 2* se nos antoja que técnicamente se ha quedado más desfasado que los chistes del ministro Morán.

5ª Pregunta: ¿Va a salir *NBA Street Vol.3* o es más difícil que ver la Redacción de *Planet* limpia de los vómitos de Kain? ¿Será bueno o nos acarreará más traumas que las fotos de Rossy de Palma en la ducha? ¿Tendrá buenos gráficos o estarán peor hechos que la cirugía estética de Loli Álvarez? ¿Estarán los comentarios en español?
El único rumor que se ha difundido de *NBA Street Vol.3* es que podría estar esponsorizado por Pepsi... Siendo esta la única (y poco fiable) información de la que se dispone, y como yo no tengo tanta inventiva como la demostrada por George Bush Jr. a la hora de justificar la guerra de Irak, me permitirás que deje la respuesta más en blanco que el sobaco de un calamar.

Sepáis que sois la mejor revista de consolas que conozco (no he leído otra) y que a los lectores nos encanta ese tono de humor que sólo vosotros (creo) sabéis dar a los reportajes.
Nos congratulamos que os guste nuestro tono (aunque nuestro director Gilliam insiste que la mejor revista para ponerse "a tono" es el *Playboy*), y no podemos estar más de acuerdo contigo: *PlanetStation* es la mejor revista de consolas... siempre que no cometas el error de leer otra.

PD: Adjunto a la carta una botella de Eristoff en compensación a la que os he roto al principio de la misma. ¡No dejes que se la beban toda Holybear y T-Virus, que luego siempre acaban Fuera de Órbita!
Los vigilaré, aunque más que Fuera de Órbita suelen acabar expulsados "fuera a la calle" a por chicles Orbit para mitigar su nauseabundo aliento etílico.



DANDO UN CÉNTIMO POR *PLANET*

FERNANDO MARTÍNEZ SUIRA (E-MAIL)

Hola Drako. ¿Qué es de tu vida?¿Te llegó aquel céntimo que te envié para que te compraras una caña en el Bar Ucho (porque en el Bar Budo cuestan algo mas que un céntimo)?
¡Guao! Nos vamos a poner morados con la cañita para sorber refrescos que nos han dado en el bar gracias a tu generosa aportación.

Bueno,vamos a eso de las preguntillas sin importancia: 1ª: ¿Cómo co se mata al maldito Seymour? Ya me ha aparecido cuatro veces y esta vez no encuentro forma de matarle porque yo estaba tan tranquilo, caminando por el monte Gagazet (todo contento por haber ganado a los dos *ronso*,esos tan chulos)y se montó en una nave y me empezó a jo*** e el guateque.**
Kain insiste en que basta con dejar que Seymour resbale con el aceite que va perdiendo en el juego, pero yo más bien te aconsejo que uses la magia Bio (con Lulu) y que silencies a Seymour (con Wakka). Hacia el final, cuando te anuncien que vas a recibir el ataque "Aniquilación Total" protege y pon en guardia a todos tus personajes y utiliza tus mejores eones (Bahamut). Si le echas más horas a la batalla que McGyver a la caja de herramientas, seguro que lograrás eliminarle.

2ª:¿Van a sacar algún otro juego de *Matrix*?
Como mínimo se espera un juego *on-line* basado en *Matrix* para PC. Shiny además ya está trabajando en otro juego de esta atractiva franquicia que ha producido más dinero que la fábrica de los juegos *Monopoly*, pero no hay noticias oficiales al respecto, así que como no le preguntes al Oráculo...

3ª:¿Debería comprarme el *Max Payne 1* (cuando tenga dinero, porque ahora mismo tengo la cartera más vacía que la mente de Yola Berrocal)?
¿El *Max Payne* de PS2? Teniendo en cuenta que los gráficos y el control no le llegan ni a la suela de la carátula al original de PC, sólo te diremos que sacarías más rendimiento a tus euros utilizando los billetes a modo de *kleenex*. Esperemos que se esmeren más en la conversión de la próxima segunda parte.

Y como creo que ya os he dado bastante el coña me despido de vosotros, no antes sin deciros que me parece que sois una revista bastante divertida (digo bastante porque hay algunos chistes que si fueran más baratos no los habría ni en el todo a 0´60 cen.) y sois más baratos que la competencia, lo que es una ventaja.**
Ya sabéis: si no compráis *Planet* lo pagaréis muy caro.

Bueno, un adiós y espero que os llegue el otro céntimo que os he enviado (aunque no sé si llegará, porque desde Salamanca no creo que llegue de un trallazo).
En todo caso esperamos que al menos llegue por Correos, aunque no nos extrañaría que algún avieso cartero ya se estuviera gastando esa fortuna emborrachándose con el agua del grifo del bar más cercano.

PD: Si me publicáis la carta os envío a mi prima de 20 años para que os lo agradezca.
Eso, seguro que tengo muchas cosas en común con ella. No en vano todos en la Redacción coinciden en que soy un auténtico "primo".

ACURRUCADOS A LA LUZ DE LA *PLANET*

LUIS ARCAS (VALENCIA)

¡Hola *PlanetStationeros*! Feliz 5 cumpleaños. Que sepáis que me he pedido vuestro logo en color y por la noche, cuando mi cuarto está oscuro enciendo la luz del móvil y le digo a mi novia: "¿Ves? *PlanetStation* brilla con luz propia".
Ajá, eso suena muy bonito, sí señor. ¿Es lo que le contaste a sus padres cuando os pillaron a oscuras a tu habitación?

Es imposible que sepáis nada sobre un *Broken Sword 4*, ¿no? A mí me huele que se va a quedar en una trilogía.
Pues tras mucho oler el DVD de *Broken Sword 3* a nosotros nos huele sólo a chorizo con chocolate (¡esa manía de Holybear de utilizar los compactos para poner sus tapitas para picar!). No, en serio, no tenemos ni idea e incluso dudamos que los programadores lo sepan. Seguramente habrá más entregas sólo si la tercera parte funciona bien a nivel de ventas.

He oído campanas sobre un nuevo *Resident Evil* aparte del *4* y del *Outbreak*. ¿Es cierto?
Pues ni idea, la verdad. ¿Cómo vamos a saber si te has puesto encima de un *Resident Evil* nuevecito para oír el tañido de las campanas de tu pueblo? ¡Ah! ¡Que preguntas si sale un nuevo *Resident*! Según la prensa nipona del sector, Capcom está a punto de anunciar una nueva entrega de la saga cara al 2005 que, presumiblemente, será multiplataforma.

¿Alguna otra aventura gráfica en ciernes próximamente? Me encantan y ya me he pasado *Broken Sword 3*.
Capcom ha confirmado que saldrá en Europa la aventura de terror *Glass Rose*, con una mecánica muy parecida a la de "apuntar y clicar" de las aventuras gráficas más clásicas. ¡Ah! Tampoco pierdas de vista *Siberia 2* (en febrero) o el "jachondo" *Leisure Suit Larry*; y, por supuesto, no olvides el estupendo *La Fuga de Monkey Island*, que lleva más en el mercado que los discos de El Fary.

Mi Play 2 se está escoñ*ndo, ¿valdrá muy cara la que graba DVD's?
Si te refieres a la "nueva" PSX, en el mercado americano valdrá alrededor de unos 800 dólares.

EL GALLINERO

¡YUNA Y TIDUS TRITURADOS!

FRANCISCO LÓPEZ "FAFI" (E-MAIL)

He visto las primeras imágenes del *FF XII* y creo que los *protas* son clavados a Yuna y a Tidus. Es normal que Square Enix quiera apostar sobre seguro, pero parece que los han metido en una trituradora, los han hecho más jóvenes y les han cambiado la ropa.

¡HALA CHAMARTÍN!

DANNY VELASCO GONZÁLEZ (E-MAIL)

He de deciros que coincido en vuestras opiniones casi siempre... bueno, menos en las comparativas de *PES* y *FIFA*. Claro está, que para mí es infinitamente mejor *FIFA*. ¿Qué es eso de llamar al Madrid Chamartín? ¡Ja, ja, ja! Claro que el Madrid se lo merece.

¿DIBUJOS PIRATEADOS?

JOSEP BROCANO SÁNCHEZ (E-MAIL)

En el apartado del premio al mejor dibujo, en la página 107 del número 60, me encuentro con un dibujo de un tal José David Hernández (al cual no conozco de nada) que resulta ser un plagio de uno que hice yo mismo en 1999, y que apareció publicado en otra revista. Al parecer este chico ha querido optar al premio escaneando el dibujo, tapando mi dedicatoria y firma para poner las suyas y dando una capita de rotulador a los bocadillos de diálogo. Si lo hubiera dibujado él mismo igual no me hubiera importado, pero es que lo ha escaneado directamente. Únicamente quería que no se le diera valor a un trabajo que él no ha hecho.



RAQUEL TREJO



GUMERSINDO VELOSO

TELVA CHAN

EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO ES UN MANDO COMPATIBLE CON PLAYSTATION 2 CORTESÍA DE HYPNOSYS WORLD

http://www.hypnosysworld.com

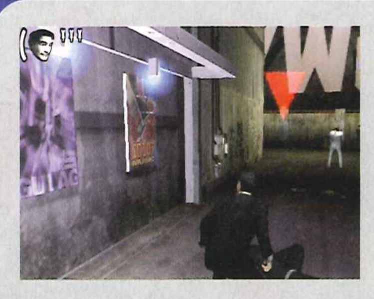
TATYANA MENDONZA

¡GANADORA!
MANDO PLAYSTATION 2



ANÓNIMO

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)





TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Cambia de protagonista
Si la chulería de Nick Kang te tiene un poco harto, hay un truco perfecto para darle nuevos aires a este juego de Luxoflux. Para ello sólo necesitas introducir uno de los códigos que te indicamos al inicio del juego, cuando se te pide un nombre para poner en la matrícula de coche. Después sólo tienes que iluminar "OK" y apretar a la vez **L1**, **R1** y ✖.

HAWG Conviértete en un motero
JASS Conviértete en un sadomasoquista
PHAM Conviértete en un carnicero asiático
M1K3 Conviértete en un "comando"
BRUZ Conviértete en boxeador
BOOB Conviértete en una punk
TFAN Conviértete en un ganster
TATS Conviértete en una concubina tatuada
MKKY Conviértete en un punk
J1MM Conviértete en un cadáver
PIMP Conviértete en una mujer de mal vivir
P1MP Conviértete en otra mujer de mal vivir
FATT Conviértete en un policía de mayor categoría
5WAT Conviértete en un miembro de SWAT
BOOZ Conviértete en un mendigo
HARA Conviértete en un trabajador asiático
MRFU Conviértete en un jugador asiático
FUZZ Conviértete en Johnson
B1G1 Conviértete en tu jefa
ROSA Conviértete en tu compañera
HURT_M3 Conviértete en tu compañera sadomasoquista

Todos los coches del garaje
Para desbloquear todos los coches de Nick, entra en el menú de mapa con **Select** y pulsa ↑, →, ↓, ←, ↑, ✖.

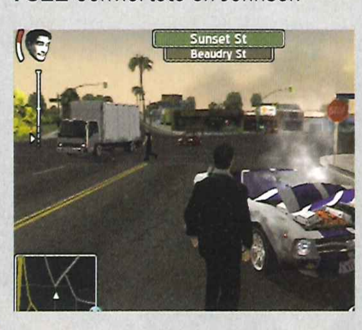
Desbloquea a Snoop Doog
Para desbloquear a este rapero sin mayor esfuerzo, entra en el menú de mapa con **Select** y pulsa **R1, L1,** ↑, →, ←, ↓, **L3, R3,** ✖, ■, ●, ▲.

Todas las mejoras de conducción
Para conseguir todas las capacidades de Nick al volante, entra en el menú de mapa con **Select** y pulsa ←, →, ←, →, ✖.

Todas las mejoras de lucha
Para conseguir todas las capacidades luchadoras de Nick, entra en el menú de mapa con **Select** y pulsa ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.

Todas las mejoras de tiroteos
Para conseguir todas las capacidades pistola en mano de Nick, entra en el menú de mapa con **Select** y pulsa →, ←, →, ←, ✖.

Todas las mejoras de lucha
Para conseguir todas las capacidades luchadoras de Nick, entra en el menú de mapa con **Select** y pulsa ↑, →, ↓, ←, ↑, ✖.





MANHUNT

Nota: Para que los siguientes trucos funcionen, primero tienes que superar los dos niveles que te indicamos en el nivel de dificultad A Saco.

Totalmente equipado
Completa los niveles Conduciendo Borracho y Turno de Noche. Después, ve al menú principal y teclea **R1, R2, L1, L2,** ↓, ↑, ←, ↑.

Cazadores con voz de helio
Completa los niveles Sin Cash y La Visión de los Inocentes. Después, ve al menú principal y teclea **R1, R1, TTT**, ●, ■, , **L2, L1**,.

Invisible
Completa los niveles Entrenado para Matar y La Visión de los Inocentes. Después, ve al menú principal y teclea ■, ■, ■, ↓, ■, **L2, L1,** ↓.

Piel de Mono
Completa los niveles Cobertura Mediática y El Lado Equivocado de las Vías. Después, ve al menú principal y teclea ■, ■, **R2,** ↓, ▲, ■, ●, ↓.

Piel de Cerdo
Completa los niveles Clave Personal y Liberación. Después, ve al menú principal y teclea ↑, ↓, ←, ←, , **R1, R2, L1, L1**.

Piel de conejo
Completa los niveles Matar al Conejo y Divididos Caerán. Después, ve al menú principal y teclea ←, **R1, R1,** ▲, **R1, R1,** ■, **L1**.

Regenerar
Completa los niveles Movido por el Odio y Tierras para el Asalto. Después, ve al menú principal y teclea **R2,** →, ●, **R2, L2,** ↓, ●, ←.

Correr Siempre
Completa los niveles Renacido y Puerta al Infierno. Después, ve al menú principal y teclea **R1, R2, L1, L2,** ←, →, ←, →.

Silencio:
Completa los niveles Basura Blanca y Carretera a la Perdición. Después, ve al menú principal y teclea **R1, L1, R2, L1,** →, ←, ←, ←.

Puñetazo Explosivo
Completa los niveles La Boca del Miedo y Cumpliendo Condena. Después, ve al menú principal y teclea **R1, R2, L1, L2,** ↓, ↑, ←, ↑.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Munición ilimitada
Introduce **GOBY** en la pantalla de contraseñas del menú de opciones (en el menú principal). Selecciona la opción Bonus para activar el truco o para volver a desactivarlo.

Modo Antibalas
Introduce **TANG** en la pantalla de contraseñas del menú de opciones (en el menú principal. Selecciona la opción Bonus para activar el truco o para volver a desactivarlo.

Modo Bala de pPlata
Introduce **TILEFISH** en la pantalla de contraseñas del menú de opciones (en el menú principal). Selecciona la opción de Bonus para activar el truco o para volver a desactivarlo. Los enemigos morirán de un disparo.

Modo Granada de Goma
Introduce **GOBY** en la pantalla de contraseñas del menú de opciones (en el menú principal). Selecciona la opción Bonus para activar el truco o para volver a desactivarlo. Las granadas rebotarán.

Modo Francotirador
Introduce **PUFFER** en la pantalla de contraseñas del menú de opciones (en el menú principal). Selecciona la opción Bonus para activar el truco o para volver a desactivarlo. Todas las armas tendrán *zoom* como los rifles de francotirador.

Modo Perfeccionista
Introduce **HOGFISH** en la pantalla de contraseñas del menú de opciones (en el menú principal). Selecciona la opción Bonus para activar el truco o para volver a desactivarlo. Los japoneses podrán matarte de un solo tiro a partir de ahora, así que ¡ten cuidado!

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667
o llamando al 806.588.672, tu eliges!

Compatible con: **NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM**

TOP EXITOS

1. Zanarkand — DANCE/TECHNO — 786512
2. Bola De Dragón — TELEVISIÓN — 786503
3. Flying Free — DANCE/TECHNO — 786214
4. Terminator — CINE — 785939
5. Mortal Kombat — VIDEOJUEGO — 787321
6. Played A Live — DANCE/TECHNO — 785950
7. Crash Bandicoot — VIDEOJUEGO — 786407
8. Radical — DANCE/TECHNO — 786270
9. Groove 2.0 — DANCE/TECHNO — 786174

Relación Ref./Autores de las canciones:
6503: Salesses/azoulay; 6214: Escudero Gonzalez; 5939: Brad Fielder; 5950: Savery Uffe, Friis Morten, Hansen Michael Parsberg; 6174: Perez Garcia / Ortiz Alons; 5574: Mike Oldfield; 7314: Lucas González Gómez; 7093: Lucas González Gómez; 6302: Txus/frank/jose/mohamed/kiskilla/fernando/sergio/; 6246: Iniesta Ojea Roberto; 5544: Hernandez Gil; 6757: Young/elizondo/jackson; 5530: Silvestri Alan; 5570: G. Pascual Falcó/selles Roig Mario; 6264: Morricone; 5956: Trevor Jones; 7120: Bridges Christopher Brian/mcmasters Keith; 5002: Lalo Schifrin, Markowitz; 6617: Mathers/carter/pridgen; 5566: South Park R. Parker; 6840: Marr/morrisey; 6805: Siegler/loeffler; 5007: Bartolome Perez Casa; 5063: Amor / Garcia / Villena; 5865: Bart Claessen; 6036: Verkuylen / Kuijten

TONOS

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía TONO178 y la referencia al 7667.
Ejemplo: TONO178 786512

B) Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

EXITOS TOP 40
■ = NOVEDAD

787386 En Tu Cruz Me Clavaste - OT1
787376 La Esencia De Tu Voz - OT1
787351 Rosas - POP NACIONAL
787314 Tanto La Quería - POP NACIONAL
787374 Mi Corazón - POP NACIONAL
787407 Tequila - POP NACIONAL
787446 Latido Urbano - POP NACIONAL
787396 Perverso - POP NACIONAL
787348 White Flag - POP INTERNACIONAL
787340 Encontrarás - POP NACIONAL

POP/ROCK NACIONAL

787140 Papi Chulo - POP
787093 Son De Amores - POP
787427 Y Nada Volverá A Ser Lo Mismo
787238 No Es Lo Mismo - POP
787441 Coños - POP
786302 Molinos De Viento - ROCK
787442 Besa El Culo A Satanás - ROCK
787425 Olvídate De Mí - POP
786246 Jesucristo García - ROCK
787419 Regálame La Silla Donde Te Esp...
787211 Rosa Y Espinas - POP
787418 Una Noche Loca - POP
787415 La Chiqui Big Band - POP
787414 Aunque No Te Pueda Ver - POP
786792 Bye Bye - POP
787276 Down - POP
787433 Devuélveme El Aire - OT1
786838 La Madre De José - POP
787422 De La Noche A La Mañana - POP
787443 Vicio - ROCK
787417 Addicted - POP
785544 Danza Del Fuego - ROCK
787411 Cannabis - ROCK
786800 Ojú - POP
787379 Tengo Que Enamorarte - POP

POP/ROCK INTERNACIONAL

786637 Bring Me To Life - ROCK
787428 My Inmortal - ROCK
786507 Lose Yourself - RAP
787432 The Only - ROCK
787430 State Of Mind - POP
786711 Somewhere I Belong - ROCK
787401 Slow - POP
787438 I Believe In A Thing Called L...
787173 Going Under - ROCK
787406 Bad Day - POP
787405 Baby I'm In Love - POP
786757 In Da Club - RAP
787429 Jump - POP
787403 Ain't No Love - POP
787408 Jumping - POP
787137 St. Anger

VIDEOJUEGOS

787095 The Legend Of Zelda
785530 Super Mario Bros.
786413 Manic Miner

OTROS

786650 Ni Más Ni Menos - RUMBA
785570 Paquito El Chocolatero
787412 Sevillanas De Triana - C. ESPA.

CINE/TELEVISION

785574 El Exorcista (Tubular Bells) -CINE
786264 La Muerte Tenía Un Precio - CINE
785956 El Último Mohicano (principio)
787120 2 Fast 2 Furious - CINE
785002 Misión Imposible - CINE
787267 Yo El Vaquilla - CINE
787439 Anuncio Coca Cola Despido - TV
786617 8 Miles - CINE
785566 South Park - TV
787426 Anuncio Lotería Navidad - TV
786536 Shin Chan (estribillo) - TV
787138 Las Tapitas (Anuncio ONCE)
787116 Curro Jiménez - TV
787378 El Último Mohicano (final) - CINE
786840 Embrujadas (How Soon...?) - TV

HIMNOS

785007 Himno Nacional De España
786700 La Internacional Comunista
786273 Centenario Real Madrid
786641 PP (Partido Popular)
787288 El Novio De La Muerte (estrib.)
786666 El Novio De La Muerte (estrof.)
785063 Real Madrid
787210 Quinto Levanta Tira De La M...

DANCE/TECHNO

785865 Infected
787445 Pretty Green Eyes
787444 Rainbow
786541 Scorpia
787316 Insomnia
787434 Bad And Sexy
787431 All The People In The World
787315 Sunlight
787424 Magica Europa
786306 Lethal Industry
787319 Shake It
786370 Himno De Masía
787416 Children Of The Demon
787110 Fast Food Song
787400 Monstersound
787399 When I Sleep (X-Que vol.8)
787144 Happy Melody
787270 Flying Free V.2
787413 Just A Little More Love
786036 Anglia
786300 Diabólica
786570 Libertine
787366 Masia Storm
787318 Saxo
786558 Look At Me Now

BUSCADOR

¡AHORA PUEDES PEDIR CUALQUIER TONO, IMAGEN Ó LOGO SIN SABER LA REFERENCIA Y EN CUALQUIER MOMENTO!
¿COMO FUNCIONA?

- TONOS: Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO178 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO178 INTERPRETE.
  Ejemplos: TONO178 ZANARKAND - TONO178 PONT AERI - TONO178 BOLA DE DRAGON - TONO178 CRASH BANDICOOT
- IMAGENES: Envía simplemente IMAGEN178 y la categoría o texto al 7667 y le enviaremos la mejor.
  Ejemplos: IMAGEN178 SHIN CHAN - IMAGEN178 CALAVERA - IMAGEN178 XXX - IMAGEN178 ALIEN - IMAGEN178 PUCCA
- LOGOS: Envía simplemente LOGO178 y la categoría o texto al 7667 y le enviaremos el mejor.
  Ejemplos: LOGO178 NO FEAR - LOGO178 MARIHUANA - LOGO178 OJOS - LOGO178 AMOR - LOGO178 TATUAJE - LOGO178 SEXO

MILOGO

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

TIPOS DE LETRA: Miguel 103 · MIGUEL 112 · 来喜文友天小 101 · Miguel 106 · Miguel 104 · Miguel 108

ICONOS: 307 · 301 · 320 · 318 · 311 · 304 · 316 · 302 · 326

Se original y crea tu propio Logo!!

INSTRUCCIONES
1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
2. Elige un ICONO (si quieres).
3. Envía MILOGO178 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667.

En un instante lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MILOGO178 Miguel 104 311 y lo envías al 7667. Recibes este logo

TOP IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

783846	784966	784647	784789	783254
784932	785055	785015	784664	785144
785183	783703	785188	784800	784098

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN178 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN178 784910

B) Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

785283	785282	785280	785279	785268	785267	785270	785269	785266
785139	783956	785309	785308	785306	785305	785304	785303	785302
785260	785265	785273	785264	785258	785257	785262	785263	785276
785261	785202	784138	783841	783700	784544	785041	785025	784556
784921	784404	783880	784719	785013	785241	783688	783810	784754
785040	785097	783987	785136	783820	784162	783764	785049	785009
785068	784075	783793	785038	785093	784287	784426	784933	785063
783799	784977	785153	784272	784721	785044	785130	785120	785008
785110	783612	784077	784788	784295	784974	785203	785301	785300
785298	784396	784210	784076	784460	783977	783951	783692	783844
784533	784545	783746	785177	785154	785176	784917	785007	783997

MIPOSTAL

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

IMAGENES

1027	1001	1004
1003	1006	1007
1018	1019	1020
1012	1015	1016
1010	1025	1008
1017	1005	1024

¡Crea tus propias IMAGENES y SALVAPANTALLAS!

INSTRUCCIONES
1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL178 REF. IMAGEN y TU TEXTO al 7667

En un instante lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MIPOSTAL178 1020 SERGIO Y LAURA y lo envías al 7667. Recibes esto



Tonos Polifonicos

1. Zanarkand — Categoría: DANCE/TECHNO — Ref: 6512
2. Flying Free — Categoría: DANCE/TECHNO — Ref: 6214
3. Bola De Dragon — Categoría: TELEVISIÓN — Ref: 6503

Pídelo por SMS › Envía POLI178 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI178 6512

CINE Y TELEVISIÓN
5939 Terminator
5574 El Exorcista
6264 La Muerte Tenía...
5566 Eres Un Cabrón HP
5956 Último Mohicano
7120 2 Fast 2 Furious

VIDEOJUEGOS
7321 Mortal Kombat
7095 Legend Of Zelda
6407 Crash Bandicoot
5530 Super Mario Bros.

POP/ROCK NACIONAL
7140 Papi Chulo
7093 Son De Amores
7238 No Es Lo Mismo

DANCE/TECHNO
5950 Played A Live
6270 Radical
6174 Groove 2.0
5865 Infected
6541 Scorpia

HIMNOS
5007 Himno De España

Debes tener configurado tu móvil para WAP

Tonos polifónicos válidos para: NOKIA (6100, 7250I, 3510I, 7210, 3650, 3300, 6800, 5100, 6650, 6610 y 7650), MOTOROLA (T720I y C350), PANASONIC (GD 87), SAGEM (MYX5m y MYX6), SAMSUNG (S300 y V200), SIEMENS (A55, C55, M55 y S55) y SONYERICSSON (P800 y T610).

TOP LOGOS

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

781193	781237	781254
781214	781286	780890

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía LOGO178 y la referencia al 7667.
Ejemplo: LOGO178 781193

B) Por TELÉFONO:
Llamando al 806.588.672.

JUEGOS VIDEOCONSOLAS
LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS.
Cada vez que envías:
TRUCO178 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco:
Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO178 PS2 DMC2
TRUCO178 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO178 PSX FIFA2003
TRUCO178 GAMECUBE RESIDENT EVIL

SALAS DE CHAT

Conoce un montón de gente nueva en nuestras salas de chat.
Hay salas de chat para todos los gustos como por ejemplo: Ligar con Chicos, Ligar con Chicas, Amistad, Imaginarium, Deportes, etc. etc. etc.

Para entrar envía ahora CHAT178 al 7667

Para ver todas las opciones envía CHAT178 ?



Envía simplemente PIROPO178 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!. Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, FEA,...
Ejemplo: PIROPO178 GRACIOSO



Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno?
Envía CHISTE178 al 7667 y al instante puedes reirte con tus amigos/as.
Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, MACHISTA,...
Ejemplo: CHISTE178 LEPE

LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/8014

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES

NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, T100, T108, T400 y V100 (logos solo como imagenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45, M50). Sólo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, Timeport 250 y 260, C330, Talkabout 191,192,193 y T720), SAGEM (todos los modelos), PHILIPS (casi todos los modelos) y SAMSUNG (S300, V200, N100 y N300). Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38.
Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio max. por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes y Tonos)

Tácticamente fantástico

Final Fantasy Tactics

Mientras lanzaba el mítico *FF VII* al mercado, Square le daba los últimos toques a este *FF Tactics*, una impresionante incursión de la saga en el mundo de los RPG's tácticos

Desarrollador **Square Enix**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **No se distribuyó**
Año de origen **1997**

Que una maravilla como esta magnífica incursión en el rol táctico de la saga *Final Fantasy* no haya sido jamás lanzada en Europa sólo puede ser achacada a la misma ceguera comercial que ha impedido la aparición en nuestro mercado de otras obras maestras de Square como *Parasite Eve*, *Chrono Cross* o *Brave Fencer Musashi*. En una búsqueda de innovación que parece haber perdido últimamente, la compañía japonesa puso en manos del director Yasumi Matsuno (recién llegado de Quest) su saga más popular y le dejó libertad para hacer lo que quisiera... respetando, eso sí, algunos trazos básicos que hicieran reconocible el sello *Final Fantasy* en el juego. Los resultados sólo pueden calificarse como auténticamente brillantes.

Lo que realmente da toda su personalidad y su encanto a *FF Tactics* es su sistema de juego

Aunque a estas alturas ha quedado bastante desfasado, el nivel técnico de este juego sorprendió en su época gracias a su mezcla de personajes y bocadillos realizados con *sprites*, con fondos de batalla completamente tridimensionales y, por lo tanto, totalmente rotables. De todas maneras, lo que realmente da toda su personalidad y su encanto a *FF Tactics* es su sistema de juego, que lleva la mecánica del rol táctico a unos niveles de complejidad (y en sus últimos niveles, de una dificultad que hizo desesperar a más de uno) que han creado escuela en el género. Recientemente el juego ha conocido una secuela realizada directamente para GBA, *FF Tactics Advance* (título original donde los haya), que aunque incluye una historia un tanto más infantil que su predecesor (Nintendo obliga) también tiene algunas mejoras de jugabilidad que lo hacen otra joya del género.



Pues será Ivalice, pero esas casitas a nosotros nos recuerdan mucho a Torremolinos...

Los antecedentes de *FF Tactics*

Por supuesto, no fue Square quien inventó esto del rol táctico... lo que hizo fue "adquirir" a los creadores de la saga *Ogre*, quienes llevaron este género a las consolas.



Ogre Battle (SNES, 1993)

Uno de los primeros RPG's estratégicos para consola, este juego tenía una complejidad que a estas alturas parece impresionante para la época. No sólo había que superar tropas enemigas, sino también aumentar nuestro carisma y liberar los pueblos que encontrábamos por el camino. Impresionante, en pocas palabras.



Tactics Ogre (SNES, 1995)

Supuestamente el segundo juego de los siete que debían formar la saga *Ogre*, ya contaba con un nivel gráfico no demasiado alejado de *FF Tactics*, además de un sistema de juego prácticamente calcado e igualmente divertido y adictivo. Y es que cuando algo funciona así de bien ¿para qué necesitas cambiarlo?







► **POR AQUELLO DE QUE, UNOS MESES ANTES, LA ANTIGUA SQUARE HABÍA** lanzado el esperadísimo *FF VII*, sus desarrolladores incluyeron entre los personajes seleccionables a nada más y nada menos que Cloud Strife. Eso sí, para añadirle a tu equipo tenías que superar una larga y dura *subquest*, sólo recomendada para muy muy fans del personaje.







¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

RECIBIRÁS DOCE NÚMEROS DE PLANETSTATION Y,
DE REGALO ¡EL MANDO LARA CROFT TOMB RAIDER!
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con el mando de regalo (regalo válido para península y Baleares). Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 32.00 Euros / Europa 56.00 Euros / Otros países 170.00 Euros.

Nombre y apellidos ______________________________

Dirección ______________ Código postal ______________

Población ______________ Provincia ______________

E-mail ______________ Teléfono ______________ Edad ______

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ______________

Fecha de caducidad ______________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular ______________

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

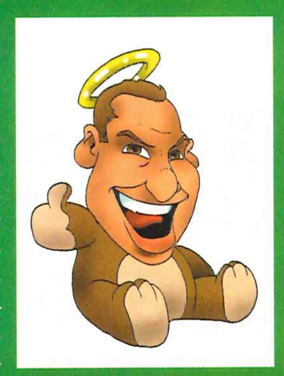
Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

¿LA SAGA *FINAL FANTASY* ESTÁ CREATIVAMENTE ESTANCADA?

ANTE LA PRESENTACIÓN DEL MUY PROMETEDOR *FINAL FANTASY XII*, NUESTRO POLEMIZADORES FAVORITOS HOLYBEAR Y T-VIRUS SE HAN PUESTO A TIRARSE LOS TRASTOS A LA CABEZA, PARA VARIAR, DISCUTIENDO SOBRE LA SUPUESTA ORIGINALIDAD DE LOS DESARROLLADORES DE LA ANTIGUA SQUARE EN LAS ÚLTIMAS ENTREGAS DE LA SAGA.

AL *FINAL*, SIEMPRE HAY NOVEDADES



Es envidiable cómo la saga *Final Fantasy* ha conseguido mantenerse en forma durante casi diecisiete años. Demasiado tiempo para otros, pero no para una serie de títulos que en cada entrega han ido incorporando novedades que, en ocasiones, han revolucionado el género de los RPG's y que otros han copiado hasta la saciedad. Pero hay quien se empeña en decir que la serie está perdiendo fuelle, y las diferentes entregas son cada vez más repetitivas y parecidas entre sí. ¿Repetitiva? ¿En qué? Como mucho, en que son RPG's y se llaman *Final Fantasy*, que sería como decir que todas las consolas son iguales porque tienen botón de encendido. Estos comentarios, menos de fiar que Michael Jackson llevando de la mano a Shin Chan, sólo pueden venir de gente que no ha jugado más que a un *FF* o de envidiosos usuarios de X-Box. Porque los profesionales de Square, siempre buscando sorprender al usuario con cada entrega, se han saltado incluso principios básicos de la saga con tal de innovar (recordemos el caso del inminente *FF X-2*, que por primera vez continúa la historia de un juego anterior). Además de decenas de pequeños detalles jugables, en los últimos años hemos asistido a la aplicación de entornos poligonales, la definición del método de invocaciones, el nacimiento de múltiples sistemas de experiencia, la apuesta por un mundo *on-line*... por no hablar de lo que tienen preparado los genios detrás de *FF XII*, que promete ser rompedor. ¿Conservadora? ¿Repetitiva? Esos calificativos quedan para otras sagas del mundo de los videojuegos como el rival directo de *FF*, *Dragon Quest*, que por no cambiar ni cambió los gráficos en su última edición, haciéndonos jugar con unos bochornosos y canijos *sprites* en 2D en pleno siglo XXI.

FANTASYA, LA MÍNIMA



Amigo Holybear, aquellos que en su fuero interno sospechan que pueden estar equivocados suelen atacar a los que no piensan igual que él... y en tu caso se te ha visto más el plumero que a Boris Izaguirre haciendo de jurado en la elección de Mister España. Que una saga tenga unos fans recalcitrantes no justifica que sus creadores nos vendan una y otra vez el mismo producto con unas diferencias mínimas, y aunque es cierto que *Final Fantasy* aún no ha llegado al nivel de sensación de *dejà vu* que producen sagas como *FIFA* o *Dynasty Warriors*, no deja de ser cierto que no he visto un capítulo de la saga que realmente me remueva las entrañas de jugón empedernido desde el bastante lejano *FF VIII*. No ya sólo por esos argumentos de Hironobu Sakaguchi que ya huelen a quemado de tanto insistir en temitas supuestamente trascendentes (¡y luego nos quejaremos de Kojima y sus arranques profundos!), ni por la parodia de sí mismo en que se está convirtiendo Nobuo Uematsu (¡basta ya de reaprovechar las mismas musiquitas una y otra vez!), ni siquiera por la falta de imaginación que le echa a los personajes Tetsuya Nomura (¿para cuándo alguien que no sea otro clon de Cloud?), sino sobre todo por una repetición en el sistema de juego y las mecánicas de combate que no resisten la comparación con las maravillas conseguidas por Square en juegos "aparte" de su saga madre como *Chrono Cross* o *Vagrant Story*. Sólo te daré la razón en algo, mi querido Holybear: en que *FF XII* por fin tiene trazas de aportar algo fresco y diferente, sobre todo teniendo al frente a un genio por reconocer como Yasumi "*FF Tactics*" Matsuno.

FUERA DE JUEGO









CONCURSO LOS DIEZ MEJORES
Jorge Bobadilla (CORDOBA)

CONCURSO *PRO EVOLUTION SOCCER 3* (PLANET 59)
Yutis Pujol TARRAGONA, Raul Ardil BURRIANA, Diego Rico LLEIDA, Vicente Pérez VALENCIA, Rafael Albajez EL CAMPELLO (ALICANTE), Fernando de España PALMA DE MALLORCA, Ricardo Pascual BURGOS, Sergio Ureña L'OLLERIA (VALENCIA), Alberto Barros GIJON, Alvaro López ELCHE, Diego Rodríguez OVIEDO, Iván Jurado BURJASSOT, Sergio Pérez TUDELA (NAVARRA), Maria Sancho MÁLAGA, Inés Tapia PONFERRADA

CONCURSO *JAK II: EL RENEGADO* (PLANET 59)
Jesús Pérez VENTORROS DE SAN JOSÉ (GRANADA), Núria Querol HOSPITALET, Juan Carlos Hernández TORO (ZAMORA), José Ramón Barrial VINARÓS (CASTELLÓN), Gema Toyos SALAMANCA, Luis Miguel Díaz MADRID, Celia Martorell PICASSENT (VALENCIA) Nuria Muñiz VALLADOLID, Luis Javier Vergara VALLADOLID, Isabel Baena SAN FERNANDO (CADIZ), Iraide Reinoso BILBAO, Denis Andrés de Sousa EIBAR, Marcos Araujo BADALONA, Georgi Dobrev BURGOS, José Manuel Melero LLEIDA, Aitor Casas GIJÓN, Martín Mojón OURENSE, Fernando de la Bella ANDUJAR, Pablo Vázquez OVIEDO, Koen García LA POBLA DE SEGUR

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N56 Reportaje GhostHunter , Reportaje Doblaje Previews: R-Type Final, The Italian Job, Virtual On Marz, Dragon Ball Z Budokai, Alter Echo. Análisis: Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad, Virtua Figther 4 Evolution, Eye Toy Play, Resident Evil Dead Aim, Clock tower 3, Def Jam Vendetta, Guías: Clock Tower 3, Resident Evil Dead Aim.



N57 Reportaje ESDLA: El Retorno del Rey. Reportaje RPG's Previews: Soul Calibur 2, Z.O.E.: The 2nd Runner, Time Crisis 3, Pitfall Harry. Análisis: Dark Chronicle, Indiana Jones y la Tumba del Emperador, Die Hard Vendetta, Hunter the Reckoning Wayward, Guías: Return to Castle Wolfenstein, VF 4: Evolution.



N55 Reportaje E3 , Previews: Virtua Fighter 4 Evolution, Clock Tower 3, Dead to Rights, Starsky & Hutch, Futurama. Análisis: Midnight Club II, Dynasty Warriors 4 NBA Street Vol. 2, Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection, Hulk, Socom U.S Navy Seals. Guías: Enter the Matrix, Silent Hill 3.



N58 Reportaje ECTS/PlayStation Experience, Reportaje Juegos de Fútbol. Cuenta Atrás: Jak II El Renegado, Beyond Good & Evil, Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo. Análisis: Colin McRae 04, ZOE: The 2nd Runner, Soul Calibur 2, Time Crisis 3, Guías: Dark Chronicle (1ª parte), Return to Castle Wolfenstein (2ª parte).



N54 Reportaje Resident Evil, Reportaje Dark Chronicle, Previews: Tomb Raider EADLO, Dynasty Warriors 4 Eyetoy Play, Jak II: Renegade, Syphon Filter:The Omega Strain. Análisis: Enter the Matrix, Silent Hill 3, Galerians:Ash. Guías: Wild Arms 3 (tercera parte), MGS 2 Substance.



N59 Reportaje Sega, Reportaje Tokyo Game Show 2003. Cuenta Atrás: Ghosthunter, True Crimes Street of LA, Ratchet and Clank: Totalmente a tope, Manhunt. Análisis: XIII, Jak II El Renegado, Pro Evolution 3, FIFA Football 2004 , Club Football Madrid/Barça, Libro de Ruta: Guía Dark Chronicle (2ª parte)



N53 Reportaje Final Fantasy X 2, Reportaje Silent Hill 3. Previews: Soul Calibur 2, SOCOM: US Navy Seals, Twisted Metal Black On-Line, IndyCar Series, Pro Beach Soccer. Análisis: Shinobi, Rygar, MGS 2: Substance, X-Men 2, Devil May Cry 2, Rayman 3, FF Origins. Guías: Wild Arms 3 (segunda parte), Los Sims.



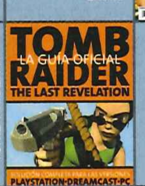
N60 Reportaje Castlevania, Reportaje Quinto Aniversario PlanetStation, Reportaje Harry Potter. Cuenta Atrás: Medal of Honor: Rising Sun, Maximo vs the Army of Zin, M.I. Operation Surma. Análisis: Prince of Persia: LADT, El Retorno del Rey , Beyond Good & Evil. Libro de Ruta: Jak II (1ª Parte), Breath of Fire D.Q.

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

GTA VICE CITY, ONIMUSHA 2, PROJECT ZERO

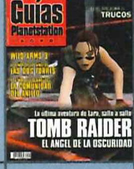
COMMANDOS 2, MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

DEVIL MAY CRY 2, THE GETAWAY, TIMESPLITTERS 2



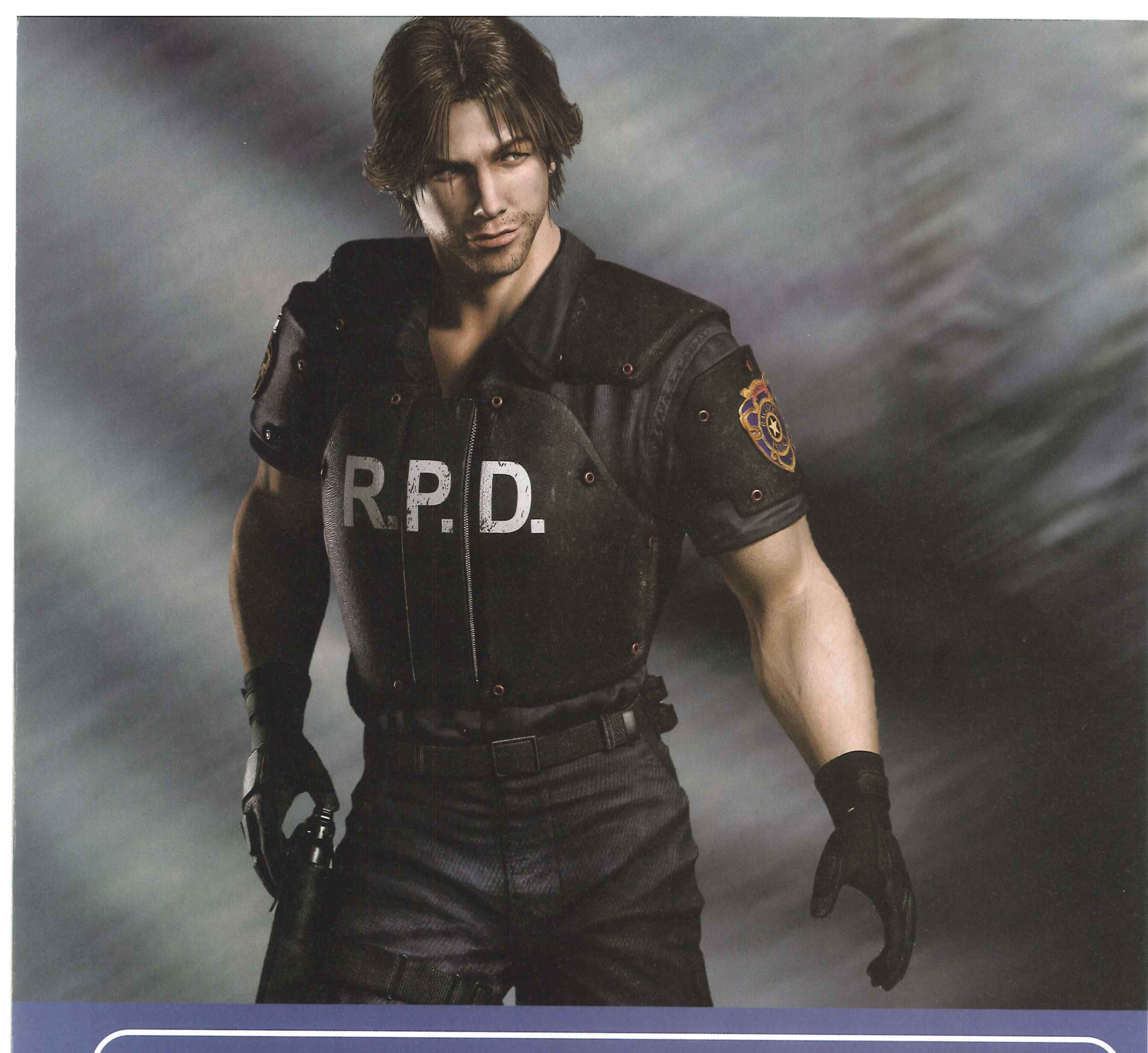
TOMB RAIDER IV

TOMB RAIDER CHRONICLES



TOMB RAIDER EADLO, WILD ARMS 3, LAS DOS TORRES

Las revistas se venden al precio de portada + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



En el próximo número

Aunque *FF XII* aún está bastante lejos de las tiendas españolas, los fans de la saga no deben preocuparse, ya que *FF X-2* llegará en febrero a nuestro país. Y, para darle la bienvenida como es debido os ofreceremos un avance basado en la versión americana del juego, para que así os vayáis preparando para esta rolera mezcla de *Los Ángeles de Charlie* y *Sailor Moon*.

Otro prometedor juego que aún tardará en llegar a nuestras manos es *Killzone*, quizá el *shooter* en primera persona para PS2 que más expectativas ha creado jamás. Aun así, el mes que viene *PlanetStation* os ofrecerá un reportaje exclusivo en el que os descubriremos los detalles más interesantes del juego que está poniendo más nerviosos a los fanáticos de la saga *Halo* de X-Box.

No menos esperado es *Resident Evil: Outbreak*, la gran esperanza blanca de los usuarios de PS2 fanáticos de la saga de Umbrella y el primer juego *on-line* de la serie. Superando todos nuestros miedos más atávicos, en el número 62 de nuestra revista os hablaremos de nuestras primeras impresiones sobre uno de los grandes bombazos del próximo año.

Y sin salir del ámbito terrorífico, el *survival horror* que sí está a punto de alcanzar las estanterías de nuestro país es *Forbidden Siren*, creación del autor del primer *Silent Hill*. Una visión un tanto distintas del género terrorífico, más basada en la supervivencia que en la acción, cuyos secretos os desvelaremos susto a sustos dentro de treinta días en estas mismas páginas.

A LA VENTA A MEDIADOS DE ENERO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
Fondos en color para tu movil
envia WAP11 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 92
cine, coches, viajes, animales, deportes...
ANIMACIONES
TENER SEXO CONMIGO MATA DE PLACER
2 llamadas perdidas de Bin Laden
1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
1 llamada perdida de tu amante
3 llamadas perdidas estamos buscándolas
NOKIA
TIRAR EL MOVIL CONTRA LA PARED LE PUEDE RESULTAR CARO
LOVE
NO TE FUMES LA TARJETA SIM
Ferrari
37175 37177 37172 37125 37041 37042 35937 44019 45007 35365 35440 36094 45037 36487
36232 36448 45009 35541 36213 45015 35477 35492 35520 35935 35970 35994 36060 36207
44008 35208 35428 35433 35465 35494 35499 35502 35564 35936 35945 35955 35974 36027 ANIMA109
36103 44021 35559 36303 36525 35098 35980 36246 36264 36463 35476 ENMA BRIGIT BRENDA ANGIE ANIA ANIMA153
35518 36486 35028 35429 36010 35453 36024 36164 36305 37030 36628 ANIM204 ANIM187 VAQUITA KIKE TOMAS ANIMA111
top videojuegos
envia PJ3 espacio y el código de tu juego al 7494
juegos@sinfindejuegos.com
B-MAN 107159
M-FUT 111582
BETRIS 111561
TAXI 110219
E. SPEED 110206
PINBALL 110266
BUBBLE 107688
TANK W. 107152
SUMMER G 110259
CHESS 111564
MOBIBALL 111584
SNOWB 107714
ALIEN 111556
DARTS 110842
FRUIT M. 110209
GR. PRIX 111573
FOOTRIX 107689
KI. BOSS 107705
BOXING 107729
MINIBALL 111585
JAM 107687
SKATE 111592
SPACE E. 107154
SPEED 111661
HOCKEY 111583
2X2 121421
APPY.H 124543
JETMAN 107158
COMANDOS 107669
BINGO 107697
FROGS 111571
ANGEL 107701
FISH.KING 107703
FISHMNIA 110207
A.ATTACK 111557
WATER 111598
tonos polifonicos
O LLAMA AL 806 41 69 92
envía PP15 seguido de espacio y el código del tono polifónico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia PP15 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494
143309 EN TU CRUZ ME CLAVASTE CHENOA
143435 LA ESENCIA DE TU VOZ ROSA
138393 ROSAS LA OREJA DE VAN GOGH
125355 TANTO LA QUERIA ANDY AND LUCAS
143310 MI CORAZON FRAN PEREA
143311 TEQUILA CAFÉ QUIJANO
143507 LATIDO URBANO TONY AGUILAR
126754 PERVERSO TIZIANOFERRO
126283 WHITE FLAG DIDO
125273 ECONTRARAS NATASHA ST
143392 TU NO SABES LOS CANOS
121454 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
138401 ME AGAINST THE MUSIC BRITNEY SPEARS FEAT. MADONNA
125279 CARNIVAL GIRL TEXAS
143393 LA COSTA DEL SILENCIO MAGO DE OZ
143505 PETALOS MARCHITOS DAVID DEMARIA
NOVEDADES
143394 PASO A PASO MIAMI SOUND MACHINE
124638 TIME IS RUNNING OUT MUSE
143312 THE FLAME DOVER
125618 CAMINO DE MADRID PEDRO HERMOSILLA
143505 PETALOS MARCHITOS DAVID DEMARIA
143506 HOW SOON IS NOW LOVE SPIT LOVE
143507 LATIDO URBANO TONY AGUILAR
143530 CHEEKY SONG CHRISTMAS MIX CHEEKY GIRLS
143531 I LOVE CHRISTMAS FAST FOOD ROCKERS
143538 PROPER CRIM-BO! AVID MERRION
movilstation
TOP JUEGOS envia PJ8 seguido de espacio y el código del juego interactivo al 7494
Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com
XMEN2 cod XMEN
ITALIANJOB cod JOB
TOPGUN cod TOP
ELDER SCR. cod ELDER
MC.QUAID cod MC
SNOPRO cod SNO
TAROT cod TAROT
STARX cod STAR
MOBILERC cod RC
MOBOWLING cod BOWLING
WILDBALL cod WILD
SLOTS cod SLOTS
ROULETTE cod ROU
BLACKJACK cod BLACK
MOVILESTILO
camaleónico NOKIA 7250 I
perfeccionista NOKIA 3300
versátil MOTOROLA C350
estético SIEMENS SL55
AHORA PUEDES CONSEGUIR EL MÓVIL QUE MÁS ENCAJA CONTIGO.
Para ello sólo tienes que demostrar que encajas con el móvil mediante un TEST DE PERSONALIDAD y recibirás uno de estos 4 móviles gratuitamente
Sólo móviles de última generación que se RENOVARÁN MENSUALMENTE para incorporar los últimos modelos
Para recibir el test
envia un sms con MOVIL5 al 7808
y consigue un movil y conocete a ti mismo
¡¡¡SOLO MOVILES DE ULTIMA GENERACION!!!
¿quieres conocer a mis amigas?...
envía AMOR10 al 7494



NOVEDADES ENERO

Ahora bájate también juegos y melodías polifónicas en: **www.newpark.tv**

Cómo bajarte una melodía polifónica?

Envía el texto **PLP** más el código del logo o tono al **5646** o llama al: **806.52.60.70**

También puedes bajártelas desde la web: www.newpark.tv

MELODÍAS POLIFÓNICAS

82652 Fiesta Pagana	83883 Fraggle Rock	82364 Chiquilla	83821 Sacrament
83796 La madre de Jose	83585 Libertine	83918 Where is the love	83892 Stand by me Ben
83584 Bring me to life	83797 Mas que nada	80131 Buffy the Vampire Slayer	83601 Un emozione per sempre
83599 Papi chulo	82284 Color Esperanza	83619 Semos diferentes	82060 Alegría de Vivir
83188 Real Madrid	80174 Expediente X	80321 Hard Rock Unforgiven	83866 Bajo del mar
80017 Mission Impossible	83849 Molinos de viento	82361 Chihuahua	83923 De vuelta
80025 The Simpsons	80062 In The End	80051 Top Gun	83908 Right thurr
80726 No woman no cry	83598 Mariposa traicionera	83814 Satisfaction	83784 Unchained Melody
83228 Samba Adagio	80406 Take on me	83661 Axel F 2003	83901 Zorba el griego
81689 Rosas y espinas	83609 Ven ven ven	82403 Déjame Olvidarte	82113 Aranjuez
82172 Barcelona	82123 Athletic De Bilbao	83648 La familia Munster	84017 Blue monday
80277 Nothing else matters	80041 Heaven DJ Sammy feat	81459 Smoke on water	83855 Cant hold us down
83662 Crazy in love	81685 Tu es foutu	83884 El principe de Bel air	80270 Forest Gump
83604 Loca	80014 James Bond	83834 La abeja maya	80074 The A Team
80001 In Da Club	80111 Sweet Child of Mine	83934 Te necesito	83874 Wildest dreams
83808 Himno de España	83809 Guardia Civil	83654 Just cant get enough	83649 Business
82935 Noches de bohemia	83786 Desenchantee	82886 Ni más, ni menos	83921 Layla
80024 The Matrix	83902 Son de amores	83258 Sevilla F.C.	82737 Malaga Himno oficial
83675 Flight 673	82740 Maldito Duende	83881 White flag	82448 Se Llamaba Lola
80043 The Terminator	83642 No te escaparas	80158 Ring Ring Normal	83833 El jinete
80002 Lose Yourself	80125 Mortal Kombat	83607 Besa mi piel	83861 Faint
80096 Pulp Fiction	81687 Puedes contar conmigo	80078 Billy Jean	84034 Uno mas uno son siete
81690 Bye Bye	83863 Fallin high	80007 Dilemma	83882 Whats this?
83655 Thunders truck	81691 Jaleo	81686 Sambame	83875 Where is the hood at?
82380 Dame Veneno	82813 Mi Jefe	83858 Alive	82054 Ain't no mountain high enough
82004 A Dios le pido	83430 Tú sigue así	83477 Valencia Himno oficial	80186 Ally McBeal
80065 Friends	80197 Sandstorm	83806 Another night	83823 Andalucia Himno
80269 Freestyler	83886 Caprichosa	80023 Austin Powers	83680 It just wont do
83850 Las Tapitas	83650 Saint Anger	83641 Calavera	83950 Moonlight shadow
80093 Equador	80336 MacGyver	80478 Crazy	80430 Are you gonna go my way
83914 No es lo mismo	82440 Dime	82341 Cuando tú vas	83859 California Dreaming
80108 Benny Hill	80217 I can't get no satisfaction	83844 Get it together	83645 El Superagente 86
80293 Its my life	80137 Enter Sandman	83836 Heidi	80933 Freak on a leash
80298 H Master of Puppets	83933 Rosas	83657 Start me up	83887 Intuition
82124 Atletico De Madrid	80091 20th Century Fox	80285 Charlie's Angels	83358 Te dejo Madrid
83856 20 de enero	80067 Belissima	83605 Viva la noche	80195 Angel
80472 Every breath you take	80029 Jenny from the Block	82605 Es Una Lata El Trabajar	80114 Armageddon
83658 Star Wars	81664 Children	82612 Escondidos	80208 Disco Inferno
82835 Miénteme	83873 Going Under	80073 No good for me	83949 dolce vita
80143 Pink Panther	83578 Hasiendo el amor	83895 Quiero besarte	83890 El libro
82430 Devuélveme la Vida	83907 Slow	83297 Sobe Son	80249 Futurama
80056 Insomnia	83667 Jogi	80139 Another one bites the dust	83904 Music reach
83580 Weekend	82436 Dígale	80366 Living on a Prayer	80296 Star Trek
83290 Sin Miedo a Nada	83638 Eyes of the truth	83905 Out of space	83794 Un attimo di pace
80045 Without Me	83885 Numb	80084 Time to fight	83903 Ying Yang
81684 Mundian to bach ke	80554 One more time	83896 Europa	80345 All that she wants
80642 Enjoy the silence	80012 Sk8er Boi	83586 Somewhere I belong	82247 Cannabis
80239 Final Countdown	83653 All the things she said	83666 Hollywood	84029 Cantina Star Wars
80044 Rocky	82190 Betis Himno oficial	80831 Jammin	83837 Cocacola

Cómo bajarte un fondo?

Envía el texto **PLI** más el código del logo o tono al **5646** o llama al: **806.52.64.86**

FONDOS



FONDOS ANIMADOS







Cómo bajarte una melodía?

Envía el texto **PL** más el código del logo o tono al **5646** o llama al: **806.52.60.69** Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 € r.m. Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

MELODÍAS

NOVEDADES
59757 So yesterday - Hilary Duff
59756 Say I'm your number one - Princess
64127 Me against the music - Britney Spears
53386 Guilty - Blue
60641 Everything will flow - Suede
64126 Sexed Up - Robbie Williams
64125 Addicted - Enrique Iglesias
53385 If you come to me - Atomic Kitten
54407 Tengo - Queco
54406 Juramento - Ricky Martin

NACIONALES
54391 Son de amores - Andy y Lucas
54210 Fiesta pagana - Mago de oz
54394 No es lo mismo - Alejandro Sanz
54353 Papi Chulo - El chombo
54388 La madre de Jose - El canto del loco
54276 Ni mas ni menos - Los Chichos
54387 Loca - Malena Gracia
54368 Bye bye - David Civera
54274 Hasta que el cuerpo aguante - Mago de Oz
54275 Me muero por conocerte - Alex Ubago

POP
59743 Where is the love - Black Eyed Peas
59608 8 mile - Eminem
59709 Crazy in love - Beyonce feat
59168 No woman no cry - Bob marley
59045 Tubular bells - Mike oldfield
59626 In Da Club - 50 Cent
59706 Get busy - Sean Paul
59741 White flag - Dido
59727 Dont push me - 50 Cent
59710 Hollywood - Madonna

ROCK
60570 Bring to life - Evanescence
60238 Nothing Else Matters - Metallica
60024 The final countdown - Europe
60213 The Trooper - Iron Maiden
60118 In the end - Linking park
60045 Satisfaction - Rolling Stones
60012 Sweet child of mine - Guns n'roses
60004 Highway to hell - Acdc
60073 Livin On A Prayer - Bon Jovi
60269 All the things she said - Tatu

TELEVISIÓN
62096 Las tapitas - Anuncio Once
62023 Simpsons - tv
62098 La cremita - Anuncio Once
62073 Shin Chan - Tv
62094 Mas que nada - Tanga girls
62036 Ill be there for you - Friends
62052 Gran hermano - tv
62028 Charlies angels - tv

Cómo bajarte un logo?

Envía el texto **PL** más el código del logo o tono al **5646** o llama al: **806.52.60.69**
Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 € r.m. Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

LOGOS

DEPORTES	ANIMALES	CINE	DIBUJOS
05138	03520	04135	50111
05203	03004	04012	16222
05008	03051	04097	06351
05015	03383	04006	06060
05036	03422	04061	06417
05012	03039	04108	50101
05018	03629	04119	06085
05107	03015	04072	06014
05125	03503	04074	16111
05131	03584	04000	06318

Cómo bajarte un juego?

Envía el texto **PLJ** más el código del logo o tono al **5646** o llama al: **806.52.60.50** marca de tu móvil + modelo operadora + código del juego + tu nº de móvil

EL BUSCADOR Encuentra tus canciones preferidas
Envía: TONO + NOMBRE CANCION al 5959

JUEGOS

BOULDER Código: 1253 — móviles compatibles

COPTER CAVE Código: 1254 — móviles compatibles

FLY RACE Código: 1257 — móviles compatibles



GRAVITY Código: 1261 — móviles compatibles



SPLINTER CELL Código: 1084 — móviles compatibles



GALAXA Código: 1258 — móviles compatibles



SPACE ROCKS Código: 1266 — móviles compatibles

STRIKE ATTACK Código: 1268 — móviles compatibles



BURGER QUEEN Código: 1035 — móviles compatibles



ALIEN LANDER (N) Código: 1271 — móviles compatibles



CAVE CAB (N) Código: 1273 — móviles compatibles



FLY BOMBER (N) Código: 1275 — móviles compatibles



GLOBAL GP (N) Código: 1278 — móviles compatibles



SPOOKY SLOTS (N) Código: 1221 — móviles compatibles



SPY RESCUE (N) Código: 1279 — móviles compatibles



RAYMAN 3 Código: 1018 — móviles compatibles



PRINCE OF PERSIA Código: 1005 — móviles compatibles

INVADERS Código: 1263 — móviles compatibles

MÓVILES COMPATIBLES PARA LOGOS Y MELODÍAS: NOKIA - ... **SIEMENS** - ... **ALCATEL** - ... **ERICSSON** ... **MOTOROLA** - ... **SAMSUNG** - ... **TRIUM** - ... **MÓVILES COMPATIBLES PARA MELODÍAS POLIFÓNICAS: NOKIA:** Nokia 3650, Nokia 3510 y 3510i, Nokia 7650, Nokia 7210 **PANASONIC:** Panasonic GD87 **SAMSUNG:** Samsung SGH-T100 Samsung SGH-N620 **SIEMENS:** Siemens S55, Siemens C55 **SONYERICSSON:** SonyEricsson T300, SonyEricsson P800 **SHARP:** Sharp GX10 **MOTOROLA:** Motorola t720